1998/7 ÁRA: 992 Ft

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI JÁTÉKMAGAZIN 100 OLDALON

PC ZED

CD melléklet



Őszi játékelőzetes

az atlantai E3 alapján

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

E3

EXKLUZÍV

C&C: Tiberian Sun

interjú

ISSN 1417-93XX

07

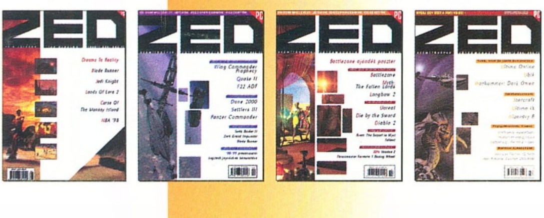
9 771417 930006

PC ZED

A legkomolyabb játékmagazin

- ha sokat akarsz tudni a játékokról...
- ha tájékozott akarsz lenni a játékok világában...
- ha közelebb akarsz kerülni a játékfejlesztés titkaihoz...
- ha látni akarod az új játékok grafikáját és a fontosabb részleteiket CD-n

NAGY NYÁRI ELŐFIZETÉSI AKCIÓ!



Új sorozatok indulnak:

- játékfejlesztő műhelyek a játékosok szemével
- fókuszban: a hónap játéka, a hónap eseménye
- nagy események – nagy megjelenések

F I Z E S S   E L Ő !





fizetés:			
1 évre:	8 990 Ft	egy szám ára: ~~992 Ft~~ **749 Ft**	megtakarítás: 25%
½ évre:	4 990 Ft	egy szám ára: ~~992 Ft~~ **832 Ft**	megtakarítás: 16%
¼ évre:	2 790 ft	egy szám ára: ~~992 Ft~~ **930 Ft**	megtakarítás: 7%

Előfizethető: postai utalványon a szerkesztőség címére
banki átutalással a 10200940-20116217-00000000 számlaszámra
a szerkesztőségben személyesen

Számítástechnikai havilap
I. évfolyam 7. szám
1998. július
Megjelenik havonta

Főszerkesztő: Lám Gábor
Főszerkesztő-helyettes: Hanula Zsolt
Hírszerkesztő: Tószegi Szabolcs
CD melléklet szerkesztő: Eglesz Dénes
Illusztráció: Müller Mihály
Tervezőszerkesztő: Champdor

Szerkesztőség: 1113 Budapest, Diószegi u. 39. C. ép. I. em.
Telefon: 166-9926 Fax: 371-0004
e-mail: pczed@zed.hu http://www.zed.hu/
Postacím: 1518 Budapest, Pf. 27

Kiadja a CD PEGASUS Kft.
Felelős kiadó: a kft. ügyvezetője

Terjeszti: a HÍRKER Rt., az NH Rt., a Kiadói Lapterjesztő Kft., valamint az N-TEC Kft.-n keresztül (Kakas Csaba, 351-6853) a számítástechnikai szaküzletek. Előfizetésben terjeszti a kiadó.

Előfizetési díj CD melléklettel:
negyedévre: 2590 Ft, félévre: 4990 Ft,
1 évre: 8990 Ft

A lap előfizethető bármely Postahivatalban kérhető postautalványon, a kiadó által megküldött, vagy a lapban található „készpénzátutalási megbízás" nyomtatványon, vagy banki átutalással a 11711041-20787787. sz. bankszámlaszámra. Külföldre előfizethető a HUNGAROPRESS Kft.-n keresztül (Tel.: 36-1-206-1927, fax: 36-1-206-1921, e-mail: hunpress@hungaropress.datanet.hu)

Hirdetések felvétele a szerkesztőségben
Hirdetésszervező: Gönczöl Magdolna

Levilágítás: Timp Kft.
Nyomdai munkák: Oláh Miklós Nyomda
1755 Budapest, Pf. 55
Felelős vezető: a cég ügyvezetője

ISSN 1417-930X

Ehavi borítónkon a Command & Conquer: Tiberian Sun



Sziasztok!

Lezajlott hát a kiállítások kiállítása, túl vagyunk az atlantai seregszemlén, az 1998-as E3-on. Az egész alig tartott három napig, mégis mindenki hónapokig készült rá és még hónapok múlva is erről fog beszélni. Rengeteg érdekes információval és képanyaggal tértünk vissza az óceán túlsó partjáról, gondolom nem árulok el vele különösebb titkot ha azt mondom, nem is tudtunk egyszerre mindent bemutatni. A mostani riportot mindenesetre megpróbáltuk úgy összeállítani, hogy minél teljesebb képet kaphassatok a világ legnagyobb játékkiállításán történtekről.

Rendhagyó módon több, mint 35 oldalon foglalkozunk az ősz és a tél legnagyobb reménységeivel. A bemutatott programokat a könnyebb érthetőség kedvéért játékstílusonként csoportosítottuk, remélhetőleg ez az elrendezés mindenkinek elnyeri a tetszését. Külön szeretném kiemelni a négy oldalas exkluzív Tiberian Sun interjút, melyet egyértelműen az ősz egyik legjobban várt játékáról készítettünk. Az E3 mellett persze játéktesztekre is maradt hely az újságban, így részletesebben foglalkozunk a Mindscape Team Apache-ével és Panzer Commander-ével, vagy a Douglas Adams remekművéből készült kalandjátékkal, a Starship Titanic-kal. Úgy gondoltuk, a remek F-15 mellé bonyolultsága miatt elkelne egy kis segítség, ezt olvashatjátok a végigjátszások között, karöltve néhány oldal Might & Magic VI tippel. A Gondolatébresztő ehavi számában a lány és fiú játékosok közötti eredendő különbségeket boncolgatjuk, az egyenlőség íratlan szabályait szem előtt tartva a kérdést mindkét oldalról megközelítve. Ez a téma egyébként szerkesztőségünket is megosztotta, kíváncsian várjuk, hogy Ti vajon mit gondoltok a dologról.

Rendhagyó módon több, mint 35 oldalon foglalkozunk az E3-on bemutatott programokkal, melyeket a könnyebb érthetőség kedvéért játékstílusonként csoportosítottuk.

Végetért a három számon keresztül tartó EA/Ecobit/ZED foci játék, június közepén az eredményhírdetésre is sor került. A díjátadáson – ahogy megígértük – jelen volt Puskás Öcsi bácsi is, az eseményről készült képes beszámolónkat a 95. oldalon találhatjátok.

Végezetül egy jó hír: a ZED magazin nyáron is változatlan rendszerességgel jelenik meg. Nem tartunk szünetet júliusban vagy augusztusban, éppen ezért összevont számunk sem jelenik meg az elkövetkező három hónapban. Ne felejtkezzetek meg rólunk a Balaton partján sem, hiszen hosszú idő óta talán az 1998-as lesz az első olyan nyár, amire nem lehet majd azt mondani, hogy „uborkaszezon". Nagy címek várnak rátok a következő számban, így például beszámolunk az augusztus végén 5 CD-n megjelenő X-Files-ról, a Microprose Mechcommanderéről és kis szerencsével akár már a Dune 2000-ről is olvashattok egy hosszabb tesztet. Erre azonban még legalább egy hónapot várnotok kell, így most inkább lapozzatok bele a hetedik számba és válasszatok magatoknak játékot karácsonyra...

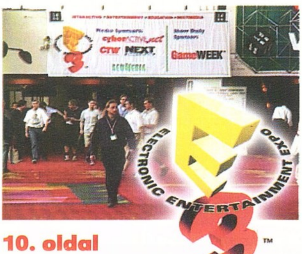
Jó szórakozást!



Lám Gábor
főszerkesztő



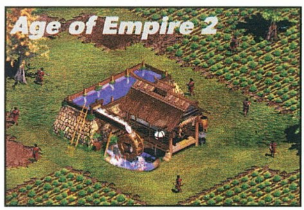
Tartalom



10. oldal

Harminc oldalas beszámoló a világ legnagyobb szórakoztató elektronikai kiállításáról. Az altantai show-n mindenki ott volt, aki egy kicsit is számít a PC-s és konzolos játékok világában. Monstre E3-riportunkban találhatsz exkluzív interjúkat, első kézből származó értesüléseket, pletykákat és az első képeket az őszi és karácsonyi játékpiac sikerprogramjaiból. Csak néhány cím ízelítőül: Diablo 2, Force Commander, Tomb Raider 3, Carmageddon 2, Falcon 4.0, Age of Empires 2, Daikatana, Duke Nukem 4Ever...











Állandó rovatok

Tippek, végigjátszások

EXKLUZÍV

C&C: Tiberian Sun interjú

A Command & Conquert joggal nevezhetjük a PC-s játékok Star Wars-ának. Az első két rész eddig összesen tízmillió eladott példánnyal büszkélkedik, s mindkettő elnyerte a maga idején az Év Játéka címet, divatot teremtve a real-time stratégiai játékok műfajának, és klónok tucatjait inspirálva. A harmadik rész körül rengeteg pletyka és híresztelés terjeng, ezért úgy gondoltuk, tiszta vizet öntünk a pohárba. Lincoln Dean, a játék egyik fejlesztője válaszolt a ZED kérdéseire.



Játékok listája





Turok 2: Seeds of Evil

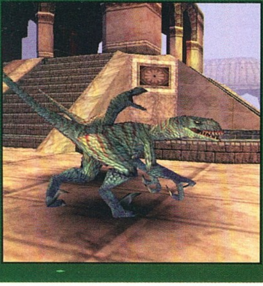
Acclaim / Iguana

Turok, a dinoszauruszok réme visszatér! Az első rész sikere után Turoknak valószínűleg már nem csak a dinókkal, hanem a Quake 2-vel és az Unreal-lel is meg kell küzdenie majd az életben maradásért. A késztők mindent elkövetnek a siker érdekében és mindent teljesen újraírtak, az előző részből egyetlen bitet sem fognak felhasználni a folytatáshoz.

A játék saját enigne-t kapott, a „T2-3D"-t. Ez támogatja a valósidejű fényeffekteket és az egyéb speciális hatásokat is. A nagyfelbontású, 16 bites színmélységű textúrák és a három dimenziós hangeffektek is a hangulat emelését szolgálják - ami a készítők szerint jóval nyomasztóbb és félelmetesebb lesz, mint az első részben volt. A nyolc hatalmas szint, mind külön-külön más falkészlettel és grafikával készül, a 45 féle ellenség pedig garancia a változatosságra.



Az egyjátékos „Quest" opció mellett természetesen a multiplayer lehetőség is benne lesz a programban. Helyi hálózaton akár 16-an is vadászhatnak egymásra. A játék csak 3D gyorsítókártyával fog működni.



Rayman 2

Ubi Soft



A sok visszatérő között köszönthetjük sokak kedvencét Raymant is, a minden lében kanál emberkét. Új kalandjai akkor kezdődnek, mikor robot-kalózok őt és barátait foglyul ejtik és egy különös intergalaktikus állatkertbe zárják. Rayman megszökik, de ki kell szabadítania a barátait is, ehhez össze kell gyűjtenie egy különleges főzet összes alapanyagát, amelynek segítségével kinyithatja a Hatalmas Erőhöz vezető ajtót. Csak ekkor lesz képes arra, hogy a gonosz kalózokat legyőzze. Az ellenségek között a robot-kalózok mellett



még kétlábú rakéták, zombi-csirkék és piranhák is lesznek. A folytatás 3D engine-jének segítségével 30 képkocka/másodperc sebességgel irányíthatjuk Raymant teljesen szabadon. Szinte nincs olyan mozdulat, amelyet ne tudna hősünk végrehajtani: Rayman sétál, fut, mászik, úszik, indákon lengedezik, csúszik a jégen és a hajának segítségével helikopterként is képes repülni (!). Ahogy haladunk előre a játékban és szabadítjuk ki a barátainkat, Rayman egyre több és több különleges mozdulatra lesz képes. A játékban 75 percnyi eredeti Rayman muzsika is szerepelni fog. Az 1998 telén megjelenő játék minimális hardver követelménye egy P166, 3D kártyával. A program támogatni fogja a Maxi Sound Dynamic 3D hangkártyát is.



Rogue Squadron

Lucasarts

Vannak olyan történetek amelyeket egyszerűen nem lehet (vagy nem hagyják) megunni. Ilyen a 20 éves Csillagok háborúja is, amely már rengeteg játék alapötletét szolgáltatta. Az ősszel megjelenő Rogue Squadron – amely a Shadows of the Empire folytatásának tekinthető – ismét harcba szólítja a vállalkozó kedvű játékost a lázadók oldalán.



A játék sztorija a Csillagok háborúja és a Birodalom visszavág között játszódik. Luke Skywalker és Wedge Antilles összeválogatta a felkelők 12 legjobb pilótáját, akik mindig a legnehezebb bevetéseken vesznek részt. Ahhoz, hogy valaki ennek a társaságnak (a Rogue Squadron-nak) tagja lehessen, többszörösen bizonyítania kell rátermettségét. A játékban a Rogue Squadronnak egyetlen feladata van: megvédeni a lázadókat a birodalmiak támadásától. Öt különböző gép pilótafülkéjében tevékenykedhetünk: X-Wing, A-Wing, Y-Wing, V-Wing és a Birodalom visszavágból megismert hósikló. A játékban a Star Wars filmek és könyvek ismert helyszíneire látogathatunk el mint pl. a Tatooine, Mon Calamari vagy az ismert börtönbolygó, a Kessel, ahonnan lázadó foglyok kiszabadítása a célunk.

A készítők mindent alárendeltek a látványnak, a program a Shadows of the Empire 3D engine-jének módosított változatát használja, olyan effektekkel, mint füst, hajtómű-fények, robbanások stb. A Birodalom arzenáljának legjavát vonultatja fel azért, hogy megállítson bennünket, többek között AT-AT lépegetőkkel, AT-ST-kkel és (természetesen) rengeteg TIE-vadásszal kell megküzdenünk. Az akciójátékok szerelmesei valószínűleg sok adrenalinban gazdag órát fognak eltölteni a játék előtt, amelyhez a 3D gyorsítókártya alapkövetelmény.



The 101st Airborne in Normandy

Empire

A 101. ejtőernyős hadosztály volt az, amelyet közvetlenül a Normandiai partraszállás előtt, elsőként dobtak le a német vonalak mögé. Habár óriási meglepetést okoztak a németeknek, ők is hatalmas veszteségeket szenvedtek. Nekik állít emléket ez a program amely egyesíti a real-time stratégiák egyszerű kezelhetőségét, a körökre osztott játékok összetettségével. A csapatunkat 82 különböző katonából válogathatjuk össze, mindegyiknek saját személyisége, képességei és hangja van. A játék nem csak a puszta harccal foglalkozik, hanem a partraszállás közben felmerült egyéb nehezítő körülményeket is szimulálja. Mivel az ejtőernyősök ellenséges területre hatolnak be, megtörténhet az, hogy a felszerelés pár száz méterrel arrébb esik le és amíg meg nem keressük, fegyvertelenek leszünk! Csapatunk eltévedhet, ilyenkor egy idő múlva élelmet kell nekik keresnünk. Kifogyhat a lőszer, a sebesülteket a többieknek kell vinni, ezáltal hamarabb kifáradnak, romlanak a harci képességeik. A programba korhű fegyverek és felszerelések kerültek bele, a készítők sok időt töltöttek annak tanulmányozásával is, hogy melyik második világháborús fegyver milyen sérülést tudott okozni az embernek. A sebesült katonáink ennek megfelelően fognak viselkedni. 47 különféle sérülés került bele a játékba (ellőtt végtag, sérült szem, stb.). Kilenc kampány, mindegyikben 21 küldetés vár arra, hogy végigküzdjük magunkat rajtuk. A Második Világháborút jól ismerőknek és a stratégiai játékokat kedvelőknek valószínűleg igazi csemege lesz a program, amellyel modemen, interneten vagy helyi hálózaton keresztül is megküzdhetünk egymással.



Revenant

Eidos / Cinematix

Ahogyan egyre kevesebb hagyományos kalandjáték, úgy egyre több RPG jelenik meg manapság. Az Eidos ennek a trendnek megfelelően egy dark fantasy szerepjáték kiadását tervezi valamikor karácsony magasságában. A játék 65000 színű grafikát,



animált három dimenziós karaktereket és színes fényeket fog használni. Célunk egy kihűlt vulkán alatti barlangrendszer felfedezése, mágikus tárgyak gyűjtése és a százszámra nyüzsgő szörnyek legyőzése. A játék grafikáját teljesen egészében az ismert kanadai fantasy és sci-fi festő, Dan Beauvais készítette. A programról sokkal több információnk még nincs, amint többet fogunk tudni, természetesen közreadjuk.





Delta Force

Novalogic

Végre megtapasztalhatjuk, hogy milyen lehet a amerikai hadsereg legelitebb, legtitkosabb egységének, a Delta Force-nak a tagja lenni, azok között harcolni, akik nem ismerik a „lehetetlen" kifejezést. E szervezet tagjainak a küldetéseket bármilyen körülmények között gyorsan és csendesen kell végrehajtaniuk. A programban több mint 40 - egy volt Delta Force tiszt segítségével összeállított - küldetésben kell bizonyítanunk, hogy méltók vagyunk az amerikai nép bizalmára (és persze az adófizetők dollárjaira). A játék a Novalogic által kifejlesztett Voxel Space technológia legújabb, 3-as verziószámú, 3D kártyákat is támogató enigne-jét használja. A 24 bites színmélységben megjelenő világb igen részletesen kidolgozott: házak, fák, épületek szolgálnak fedezékként. Az akciót „belülről", Quake-nézetből, vagy kívülről is irányíthatjuk, az Novalogic ingyenes internet szerverén a novawolrd.net-en pedig, akár 32-en is indulhatunk bevetésre. A játékhoz egyébként egy MMX processzorral rendelkező gép szükséges.



Newman Haas Racing

Psygnosis / Studio 33

A Psygnosis Forma 1-es programjainak sikere után sem kíván sokáig ülni a babérjain. Új autóversenyes programjukban az amerikai autós világbajnokságban, a CART-ban próbálhatjuk ki tudásunkat.

A Newman/Haas a CART egyik legsikeresebb csapata, amelyet Carl Haas és a híres színész, Paul Newman alapított 1983-ban. Az ő színeikben nyert CART-bajnokságot (akkor még IndyCarnak hívták) a későbbi Forma 1-világbajnok Nigel Mansell is.

A programban a 16 pilóta között olyan autóversenyzők szerepelnek, mint Christian Fittipaldi, a Newman/Haas csapat versenyzője, Jimmy Vasser, az 1996-os világbajnok, Arie Luyendyk, az 1997-es Indy 500 futam nyertese és a jelenlegi bajnok Alex Zanardi. A 15 pálya között szereplnek a már megszokott kör-, utcai- és hagyományos versenypályák is. Száguldozhatunk Milwaukee-ben, Laguna Secan, sőt a híres "Firebird" tesztpályán is. Real-time kommentátorok is segítitk a játékost a megfelelő hangulat elérésében, Danny Sullivan és Bob Varsha az ABC/ESPN-től. A boxutcákban a *motion capture* technológiának köszönhetően élethűen mozgó szerelők állítják be a légterelőket, cserélik a kerekeket és töltik tele üzemanyaggal a versenyautót. Az ütközések valósághűek lesznek, a csattanás után alkatrészek fognak szanaszét gurulni a pályán.







A Studio 33 fejlesztői a Newman/Haas csapattal folyamatosan konzultálva készítik a játékot, amely 1998 harmadik negyedévében jelenik meg és támogani fogja a hálózatos játékot akár nyolc versenyző számára is. A program a Psygnosis Formula 1-es játékának módosított 3D engine-jét fogja használni.

Superbikes

Virgin / Milestones

A Screamer sorozat készítői, az olasz Milestone cég, az autós sikerek után most egy másik technikai sportág, a motorozás szerelmeseit is szeretné maga mellé állítani. Mint a címéből is kiderül, a játék a superbike világbajnokság alapján készült, eredeti pályákkal, versenyzőkkel, motorokkal.

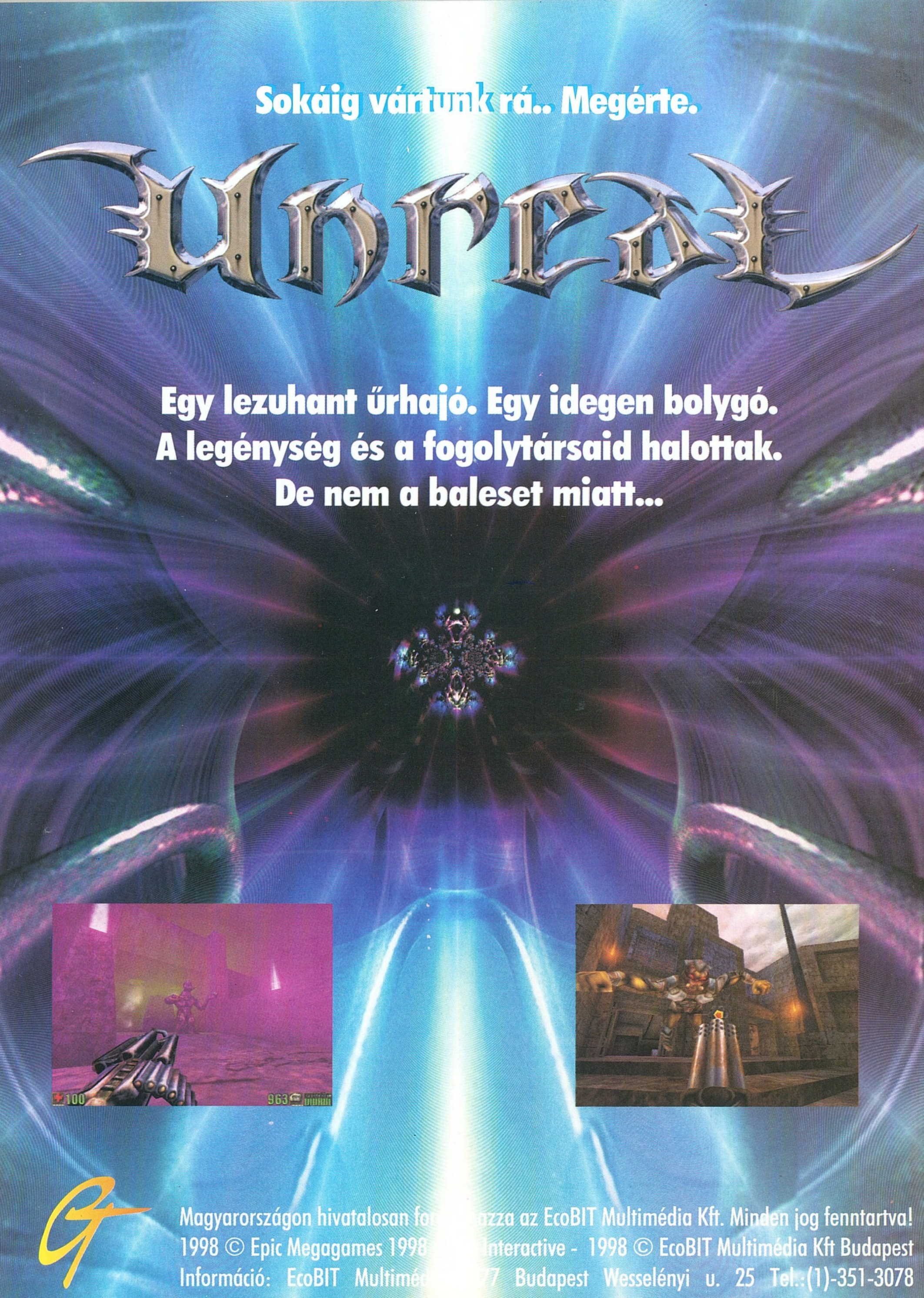
Ebben a versenyágban olyan nagy nevek, mint Carl Foggarty vagy John Kocinski és olyan híres csapatok mint a Ducati, a Honda, a Suzuki, a Kawasaki vagy a Yamaha szerepelnek. A 12 pálya természetesen az eredeti helyszínek alapján készült. Kétféle üzemmódban motorozhatunk, az első a szimulátor, ekkor mindenre figyelnünk kell, a motor pontosan úgy viselkedik mint a valóságban. Elég egy apró hiba és - jobb esetben - a baleseti sebészeten fejezzük be pályafutásunkat. Az *arcade* mód azoknak való, akik igazi non-stop akcióra vágynak. Ekkor



nyugodtan száguldozhatunk egy keréken, a bukás után nem történik semmi, simán felpattanunk újra a motorra és üldözőbe vesszük a többieket.

A Screamert ismerve a sebességgel és a látvánnyal nem lesz probléma, a program támogatni fogja az összes ismertebb 3D gyorsítókártyát. Megjelenés: valamikor nyáron.




Sokáig vártunk rá.. Megérte.
UNREAL
Egy lezuhant űrhajó. Egy idegen bolygó.
A legénység és a fogolytársaid halottak.
De nem a baleset miatt...
Magyarországon hivatalosan fo azza az EcoBIT Multimédia Kft. Minden jog fenntartva!
1998 © Epic Megagames 1998 Interactive - 1998 © EcoBIT Multimédia Kft Budapest
Információ: EcoBIT Multiméd 77 Budapest Wesselényi u. 25 Tel.:(1)-351-3078

Atlanta '98

Őszi játék-előzetes

az E3 alapján

Amennyiben az 1998-as E3 tanulságait egy mondatban kellene összefoglalnom, egyértelműen azt mondanám: feltartóztathatatlanul hódít a 3D. Egy évvel ezelőtt csak minden második PC-ben volt valamilyen 3D gyorsítókártya, idén már alig volt olyan gép, amiben ne dolgozott volna szorgalmasan egy 3Dfx vagy egy PowerVR. Játékstílustól függetlenül, a kiállítás három napja alatt szinte csak 3D-s megjelenítésre épülő alkotásokkal találkozhattak a látogatók. Az E3 főszervezője, Doug Lowenstein remekül fogalmazott, amikor azt mondta „a 3D gyorsítókártyák megjelenése a CD-ROM olvasók elterjedése óta a legfontosabb újítás a PC-k életében". Ez a jelen és egyértelműen ez a jövő is. Ennek a fejlődésnek köszönhető, hogy az eddig más területeken jeleskedő PC látvány és sebesség terén egy szintre emelkedett a konzolokkal, sőt, sok szempontból messze maga mögött hagyta azokat.

Ami csak egy kicsit is mozog, azt 3D-ben kell megcsinálni - mondják a fejlesztők 1998-ban. Ami nem 3D, az már nem is érdekes – vélekednek a kiadók és az értékesítési eredmények mindenképpen őket igazolják. Érdemes elgondolkodni azon, hogy az 1997-es angliai eladási értékek alapján a 30 legsikeresebb játék közül 25 valamilyen 3D megjelenítést használ (a listavezető egyébként a Tomb Raider 2). Ugyanezen a listán az Age of Empires mindössze a 76. helyen található, az év stratégiájának kikiáltott Total Annihilation pedig éppen csak befért az első százba (96.). A sorrend természetesen országonként változik, de a tendenciák mindenütt hasonlóképpen alakulnak.

Ennek ismeretében nem meglepő, hogy aki csak teheti, 3D-re fejleszt. A kiállítás tapasztalatai alapján továbbra is az akciójátékok a legnépszerűbbek. Ide sorolom a szép számmal fellelhető Quake klónokat (Daikatana, Duke Nukem 4Ever), a Tomb Raider mintára készülő külső megjelenítést használó programokat (Deathtrap Dungeon, Heretic 2) és a hagyományos - habár ezúttal már 3D-t használó - platform játékokat (Rayman 2, Prince of Persia 3D).

Az akciójátékok mellett a „Voodoo-korszakból" leginkább a szimulátorok profitálnak. Öröm volt látni a 3Dfx-es szimulátorok második generációjának megjelenését. A hagyományos autós (Need for Speed 3) és motoros (Motocross Madness) programok mellett a közeljövőben nagy számban jelennek majd meg különböző repülős programok (Falcon 4.0), különösen az utóbbi időben mellőzöttnek számító második világháborús témakörből (Fighter Legends, Fighter Squadron). Úgy tűnt, az űrszimulátorok is a reneszánszukat élik. Hat remek cím van készülőben, habár az új Wing Commanderről egyelőre még nincs semmi hír.

A számítógépes szerepjátékok is éledeznek, talán mégis érdemes volt a halálhírüket kelteni. Idén év végéig majdnem fél tucat remek RPG-re számíthatunk, természetesen itt is 3D elemek felhasználásával (Lands of Lore 3, Ultima IX). Kaland fronton tapasztalható a legnagyobb visszaesés, a Grim Fandango és a Gabriel Knight 3 kivételével alig jelenik meg említésre méltó program a közeljövőben. Azt persze már mondanom sem kell, hogy az előbb említett két játék is 3D megjelenítést használ...

Szándékkal hagytam a végére a stratégiai játékokat, amelyek érzésem szerint a leginkább dacolnak a 3D térhódításával. Kétségtelen, hogy itt is találkozhatunk olyan programokkal, amelyek teljesen 3D-ben készülnek (Force Commander, Total Annihilation 2), de szerencsére megmaradtak a hagyományos alapokon nyugvó fejlesztések is (People's General, Tiberian Sun, MAX 2, MechCommander).

Jó játékokban tehát idén sem lesz hiány, karácsonyra a szokásos játékdömpingre számíthatunk. Ha azonban mindezt élvezni is szeretnénk, akkor bizony legfőbb ideje egy 3D gyorsítókártya és sok-sok RAM beszerzésének. Akinek pedig mindez már a gépében dolgozik, az dörzsölheti a tenyerét, hiszen 1998 a 3D éve lesz!

Lám Gábor



Mi is az az E3?

Igen sokan és sokszor meghatározták már, hogy mit is jelent pontosan ez a misztikus két betű, mást azonban ifjabb - vagy lehet, hogy éppen a kevésbé ifjabb - olvasóink kedvéért mi is elmondjuk mindazt, amit erről a nem mindennapi eseményről tudni illik.

Az Electronic Entertainment Expo – röviden E3 – egy Amerikában megrendezésre kerülő kiállítás, amelyen évről évre a számítógépes szórakoztatóipar minden ágazatának legfontosabb szereplői vesznek részt. A kiállítók között egyaránt megtalálhatóak a szoftverkiadók és a multimédiás alkalmazások élvezhetőségéhez nélkülözhetetlen hardware kiegészítők gyártóinak képviselői. Az egyébként igen rövid - mindössze három napos - kiállítás elsődlegesen a játékokról (kisebb mértékben az egyéb multimédiás termékekről) szól, igen gyakran a különböző médiák munkatársai is itt találkozhatnak először az elkövetkező fél év legnagyobb reménységeivel. A több száz kiállított gépen a látogatók kipróbálhatják a legújabb PC-s és konzol programokat, elbeszélgethetnek a fejlesztőkkel, vásárolni azonban nem lehet - legfeljebb nyerni...

Az E3 mindössze három éves múltja alatt megjárta az Egyesült Államok nyugati partját (1996-ban Los Angelesben rendezték meg), majd tavaly került az 1988-as Nyári Olimpiai Játékok városába, Atlantába. Idén az eseménynek ismét a világhírű Georgia Dome adott otthont május utolsó napjaiban. Méreteit tekintve az E3 körülbelül háromszorosa a magyar Ifabónak, 60 ezer négyzetméternyi alapterületen (ez kb. 35 focipályának felel meg...) kerülnek bemutatásra különböző termékek. Mindent egybevéve az E3 saját "világában" a CeBIT-hez hasonló fontossággal bír, nyugodt lélekkel állíthatjuk, hogy ilyen vagy olyan formában mindenki jelen van, aki csak egy kicsit is számít a szakmában.

Milyennek látta a ZED...

Bizonyára sokan elgondolkodtatok már rajta, hogy vajon hogy is néz ki az E3, milyen a hangulata, pontosan mi is vár az oda látogatókra? Olyan az egész, mint egy nagyra nőtt Compfair vagy esetleg több annál? Vajon „mindent a szemnek" kiállításról van szó, esetleg a bemutatott termékeket ki is lehet próbálni? Milyenek a standok és egyáltalán kikkel találkozhatunk a játékok között bolyongva? Megannyi izgalmas kérdés, amelyre egy rövid bemutatóban igen nehéz válaszolni. Minden témakörhöz bőven lenne mit mesélni és habár egy E3 utánozhatatlanul fantasztikus hangulatát aligha lehet pár rövid gondolaton keresztül visszaadni, mi azért mégis kísérletet teszünk rá.

Arról már esett szó, hogy a kiállítást az atlantai Georgia Dome-ban tartják, de ez a meghatározás igazából nem pontos. Az E3 valójában a Georgia World Congress Centerben kerül megrendezésre egy, a tényleges Georgia Dome szomszédságában lévő hatalmas épületegyüttesben. Tavaly ugyan még a Budapest Sportcsarnokhoz hasonló Georgia Dome-ban is helyeztek el kiállítókat, idén azonban a könnyebb elérhetőség kedvéért inkább felszabadítottak néhány újabb konferenciatermet a főépületben. Az 1998-as E3 zászlajára tehát a „Gyalogoljunk kevesebbet" jeligét tűzték a fejlesztők, ami persze már magában is meglehetősen utópisztikus gondolatnak tűnik figyelembe véve a hatalmas méreteket.

A tényleges kiállítás három hatalmas „Hall"-ban (egy ilyen kb. a BNV-n található A pavilon két-háromszorosa) és több tucat kisebb konferenciateremben tekinthető meg. A „Hall"-okat kultúrált, széles közlekedőfolyosók kötik össze, ezekről nyílnak a konferenciatermek és itt található meg az összes olyan, a látogatók érdekeit szem előtt tartó kiegészítő szolgáltatás is, ami annyira jellemző tengerentúli „szomszédainkra". Van itt a hát és nyakmasszázstól elkezdve az online internet lehetőségen keresztül egészen a cipőpucolásig minden, amit csak el lehet képzelni. Nem számoltam, de legalább száz telefon biztosan volt a falakon, az úton-útfélen elhelyezett állványokról pedig minden nap több tucatnyi újság, folyóirat és magazin közül válogathattak az érdeklődők.

Az egymástól meglehetős távolságban lévő három „Hall" hangulatában és kivitelezésében is igen sokban különbözik. A legkisebbet rendkívül szolíd, kultúrált standok alkotják, ide általában a kisebb cégek képviselői jönnek kisebb standokon. Persze a „kisebb" jelzőt Amerika esetben komoly fenntartásokkal kell kezelni, hiszen például a világ elismerten legjobb joystickgyártója, a Thrustmaster is ebben a pavilonban állította ki termékeit. A középső „Hall"-ban érdekes átmenetet fedezhető fel félhomály és világosság között, de igazából még mindig inkább a fény az úr. Itt már észrevehetően nagyobbak a cégek és a standok is. Sokszor találkozhatunk itt olyan kiállítókkal, akiknek ugyan az első számú teremben illene lenniük, de ismeretlen okból kifolyólag mégsem oda kerültek. Ilyen cég volt például idén a Cendant (a volt CUC), ezen belül pedig a Blizzard, felvértezve a Diablo 2-vel...

A harmadik és egyben legnagyobb „Hall" drámai különbségeket mutat az előző csarnokokhoz képest. Itt a teljes sötétség az úr, minden standnak saját megvilágítása van, így rögtön a belépést követően soha nem látott „színorgiában" részesül a látogató. Hihetetlen nagy a hangzavar, az ember a saját hangját sem hallja hiszen az egyik sarokból a U2, a másikból a Rolling Stones a harmadikból pedig egy ismeretlen rockbanda üvölt. Annyi inger éri egyszerre elgyötört érzékszerveinket, hogy egy részét fel sem tudják dolgozni. Nem egyszer fordul elő olyasmi, hogy egy teli torokkal üvöltő hangszóró mellett a legteljesebb nyugalommal megy el az ember anélkül,

... az Activision egy egész iskolabuszt cipelt be a terembe...





Atlanta '98







hogy egyáltalán észrevenné a tényt, hogy mellette egy méterrel szól valami. Éppen ezért a cégek igyekeznek úgy kialakítani standjaikat, hogy ezekre az „extrém" helyzetekre felkészülve olyan – normál esetben túlzónak tűnő – látvánnyal vagy érdekességgel rukkoljanak elő, amely a szomszédos stand hasonlóan látványos és hangos próbálkozásait is túlharsogja. Kiállításonként alig pár tucat olyan játék van, aminek a neve magában elegendő a sikerhez, így a legtöbb cégnek ki kell találni valami igazán látványosat. Vannak, akik standjuk tiszteletet parancsoló méreteivel próbálnak kitűnni a többiek közül. Remek példa erre a stratégiára a három konzolóriás bármelyike (Sony, Nintendo, Sega), melyek hagyományosan a „legnagyobbak" a kiállításon. Mások az extravagáns felépítéssel próbálkoznak, így például az Activision egy egész iskolabuszt cipelt be a terembe az Eidos pedig hatalmas kivetítőernyőkkel és Laraszobrokkal kápráztatta el a jelenlévőket.

Gyakoriak a tömegcsalogató tiszteletvendégek vagy a furcsa szerelésekbe öltöztetett játékhősök. Mindenütt gyönyörűek a hostess lányok, egy hófehér műmosoly pedig mindenkinek jut. Gyakran találkozhatunk felbérelt műsorvezetőkkel, akik az adott cég megbízásából vetélkedőket tartanak, vagy egyszerűen csak hangulatot csinálnak a stand körül. Idén egy baseball játék kapcsán egy külön standra meghívták a híres amerikai sportadót, az ESPN-t, aminek riporterei aztán élőben közvetítettek a kiállításról. Ugyancsak tömegcsalogatónak számít a különböző „goodies"-ok, azaz apró ajándékok osztogatása. Ezekért persze nem ritkán „meg kell dolgozni", ami általában annyit jelent, hogy valamilyen játékot ki kell próbálni. Ez elsőre elég egyszerűnek tűnhet, de valójában közel sem az, hiszen a három nap alatt több, mint 1000 játékot lehet megnézni, így az ember kétszer is meggondolja, hogy melyik százra szán több időt. Az így beszerezhető apróságok a kulcstartóktól és kitűzőktől kezdve a különösen nagy becsben tartott pólókig és táskákig bármilyen színű, szagú és állagú dolgok lehetnek, ezen a téren nem kell félteni a cégeket – fantázia terén senki sem szűkölködik.

A standok között barangolva nem ritkán komoly versenyekbe ütközik az ember.

... az Eidos pedig hatalmas kivetítőernyőkkel és Laraszobrokkal kápráztatta el a jelenlévőket.

Tavaly a nem hivatalos Quake világbajnokság döntőjére került sor az E3-n, hasonlóképpen idén is tartottak Quake 2 versenyt. A PowerVR-nál három napos élő Unreal deathmatch verseny volt, a 3Dfx standon pedig a Nascar Racing legújabb részében kellett Voodoo 2 vizsgát tenniük a lelkes jelentkezőknek. Egyszóval, ha valakinek nem volna elég a játékok megtekintése, annak a szervezők gondoskodnak extra elfoglaltságról.

Az igazat megvallva persze kár ilyesmire fecsérelni a drága időt, hiszen a három nap édeskevés még a játékok felének megtekintésére is. Lévén egy ilyen kiállításon mindenki ott van, aki csak számít ebben az üzletágban, úton-útfélen ismerősökkel találkozhat az ember. Személyes ismerősökkel vagy olyan fejlesztőkkel, akikről idáig csak olvasott vagy hallott. Mindenkivel beszélgetésbe lehet elegyedni és mire észbe kapunk, már el is jött a hat óra, lehet hazamenni.

Nap végén az ember szinte mindig azt érzi, hogy leszakad a válla és a háta, borzasztó fáradt az egész napi sétától, de mégis feldobódva, fantasztikus élményekkel gazdagabban távozik a kiállításról, hiszen a látottak mindig igazán szép jövőt jósolnak. A szállodában aztán ott vár a zuhany és utána jöhet az esti parti, ahol az egész folytatódik – egy kicsit kötetlenebb hangulatban... Évente egyszer, mindössze három napig...

Mi a jó az E3-ben?

- Megnézheted és kipróbálhatod azokat a játékokat, amelyek csak év végén (esetleg még később) jelennek meg.
- Olyan látványban, hangulatban és show-ban lesz részed, mint még soha.
- Személyesen találkozhatsz és beszélgethetsz a fejlesztőkkel.
- Rengeteg ereklyét (pólók, kitűzők stb.) és demo CD-t gyűjthetsz be magadnak.
- Gyönyörű hostess lányokkal és híres sportolókkal fényképezkedhetsz.
- Találkozhatsz Lara Crofttal.
- Megnézheted Amerikát a kiállítás alkalmából.
- Három napon és éjjelen keresztül tart.

Mi nem jó az E3-ben?

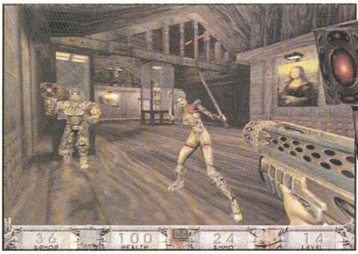
- Fél évig még biztos nem játszhatsz azokkal a játékokkal, amik a kiállításon felkeltették az érdeklődésedet.
- Estére már azt sem tudod a nagy hangzavartól, hogy hol áll a fejed.
- Az igazán nagy nevek közelébe úgysem tudsz eljutni.
- A pólókat mindig máshol osztják, mint ahol Te vagy.
- A hostess lányok tényleg szépek, de közelébe se érnek a magyar lányoknak
- Mindenhol csak Lara Crofttal találkozhatsz.
- Messze van, hosszú a repülőút.
- Csak három napig tart...

AKCIÓ 1st person shooter

„1st person shooter", „emberszimulátor" vagy egyszerűen csak Quake-klón. Mindhárom kifejezés ugyanazt jelenti: saját szemszögből nézve az eseményeket valamilyen fegyverrel a kezünkben rohangálni össze-vissza a pályán és közben legyilkolni (majdnem) mindenkit, aki szembejön. Bármily hihetetlenül hangzik is, ez a játékkategória 1998-ban még mindig verhetetlen...

Daikatana

Eidos/Ion Storm



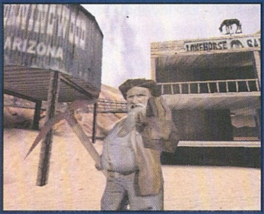


John Romero, az id software volt tagja most az Ion Storm nevű cég keretein belül a Daikatana segítségével próbálja az „egyes szám első személy" típusú akciójátékok képzeletbeli koronáját visszaszerezni a Quake 2-től és az Unrealtől. A Daikatana egy ősi japán szamurájkard, amellyel „karöltve" kell a játék hősének, Hiro Miyamotonak 4 világot (az ókori Görögországtól a 25. századig) megtisztítania a gonosztól. Mind a négy világnak egyéni hangulata, grafikája és zenéje (CD audio) lesz, mindegyikben 8 különböző fegyverrel és 16 féle ellenséggel találkozhatunk. Két segítséget is kapunk, a gép által irányított gyönyörű Mikiko Ibiharát és Superfly Johnsont, akikkel hősünk játék közben (!) is beszélgethet. A Daikatana nem is annyira a 3D rendszere, hanem inkább az utánozhatatlan "Romero-design" miatt érdemel kiemelt figyelmet. Az egyik pályán megfigyelhető hóesés például határozottan jó hangulatot kölcsönöz a játéknak. Az ősz magasságában megjelenő program a méltán népszerű Quake 2 engine-t használja és támogatni fogja az összes ismertebb 3D kártyát is.

Duke Nukem Forever

GT/3D Realms

Mindenki nagy örömére Duke Nukem visszatér a számítógépek képernyőjére! Minden idők egyik legnépszerűbb akciójáték-hőse most a Quake II engine segítségével indul harcba az idegenek ellen, hogy aztán egy hatalmas, macho beszólásokkal tarkított vérfürdő után nyugodtan újságot olvashasson a legyőzött főellenség fején ücsörögve, mint tette azt a Duke Nukem 3D végén.



A játékban Duke-nak már egy segítője is lesz, hogy ki ő, arról még egyelőre semmi hír. Duke Nukemről lévén szó, a hangsúly az új részben is főleg a poénokon lesz, nem is beszélve a fantáziadús megoldásokról amelyek egykoron oly naggyá tették a híres elődöt. Volt szerencsénk egy Terminator 2-t idéző autós üldözést végignézni, ahol Duke egy teherautó platójáról lövöldözött az őt kergető disznófejű idegenekre. Mindeközben szokásos elmés beszólásait hallgathattuk, így nehéz volt eldönteni, hogy ez, vagy a „disznók" idétlen mozgása késztette a jelenlévőket folyamatos kacagásra. Egy szó mint száz, hősünk hozza régi formáját.



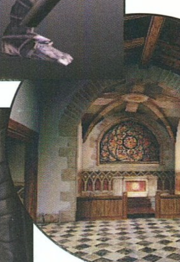
Tudtad-e?

...hogy a mai Atlanta területén 1540-ben még a cherokee indiánok egyik központi falva terült el. A tábor neve „Standing Peachtree" – Álló Barackfa – volt, a főtéren található magányos fa miatt. Az azóta eltelt több mint 450 év alatt a barack egész Georgia állam jelképévé, kis túlzással szent gyümölcsévé vált. Atlantában például 14 központi fekvésű utcát neveznek Peachtree Streetnek, és akkor még nem is beszéltünk a rengeteg hasonló hangzású helyről (Peachtree Square, Steakhouse, Inn, Plaza stb.). A barack a Georgia állam rendszámtábláin is megjelenik, a bevásárlóközpontokban pedig külön polcon ajánlják a legváltozatosabb ízű, színű és állagú barack alapú szénsavas és rostos üdítőket.

Wheel of Time

GT/Legend Entertainment







Több nagyobb szoftvercég próbálta a Legend készülő akció/stratégia/RPG játékának a kiadási jogait megszerezni, ez végül is a GT-nek sikerült. Ennek hátterében valószínűleg a játék által használt Unreal engine áll. A Robert Jordan regényei által ihletett program gyönyörűen kidolgozott környezetben játszódik és az előbb említett stílusok mindegyikét magában foglalja. Holly Newman, a GT marketing igazgatója szerint: ***"A Wheel of Time kombinálni fogja a 3D akciójátékok izgalmas elemeit, a real-rime stratégiai játékok taktikázását és az RPG-k összetettségét, ezzel egy teljesen új érzéssel ajándékozza meg a játékosokat. Akár Robert Jordan rajongó, akár fanatikus játékos vagy, a Wheel of Time grafikája és világa teljesen magával fog ragadni."*** Négy karakter közül választhatunk egyet a játék elején, az ő a szerepében kell felfedeznünk a környezetet, mágikus tárgyakat gyűjtögetnünk, beszélgetnünk a nem-játékos karakterekkel. A sztori egy Dark One névre hallgató gonosz teremtmény körül zajlik, akit cselekedetei miatt sok-sok évvel ezelőtt bebörtönöztek, de vannak olyanok is, akik szeretnék őt szabadon látni. Célunk a választott karaktertől függően változik. A játék 1999-ben jelenik meg és az összes ismertebb 3D gyorsítókártyát támogatni fogja.

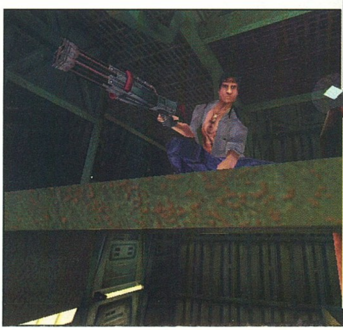
Tavaly ilyenkor minden cég a Quake 2 3D rendszerét szerette volna felhasználni készülőfélben lévő játékához. Idén változott a kép: több, mint fél tucat játék készül az Unreal 3D rendszerével. Szép jövő vár a kategória megszállottjaira...

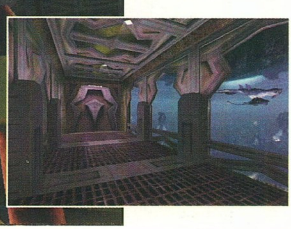
Prey

GT/3D Realms

A Prey-t közel két éve készítik a 3D Realms fejlesztői, de még mindig igen sok megoldásra váró feladat van hátra a megjelenéséig. A programban Talon Brave szerepét alakítjuk, akinek az ilyen játékok íratlan törvényei szerint több ezer ellenséget kell leölnie, hogy az utolsó pályán személyesen a főgonosszal kerülhessen szembe. Talon ugyan határozottan "laza" figura, de a fejlesztők elmondása szerint nem Duke Nukemnek kívántak konkurenciát állítani (Duke-ból úgyis csak egy van...), így ő lényegesen komolyabban veszi majd feladatát, mint népszerű kollégája. A program a 3D Realms új 3D engine-jét használja, melyben a játékosnak arra is lehetősége lesz, hogy mozgás közben jobbra vagy balra nézelődjön, anélkül, hogy haladásának irányát megváltoztatná (ehhez hasonlót már láthattunk a Duke Nukemnél). A színes fények és rengeteg tükröződő felület miatt a készítők úgy döntöttek, hogy a játék csak 3D gyorsítókártyával fog működni, minimálisan 640x480-as felbontásban, 16 bites textúrákkal és fényeffektekkel. A programhoz mindenki megkapja a térkép-szerkesztőt (ami a Preditor névre hallgat) és saját pályákat készíthet magának. A játék muzsikáját az industrial zenét játszó KMFDM nevű együttes szerezte, akik többek között a Mortal Kombat film egyik betétdalát is alkották.

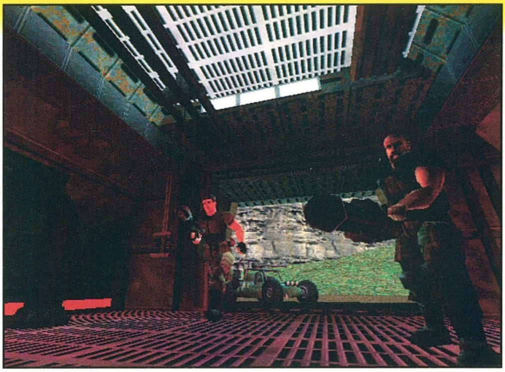






Prax Wars

Electronic Arts / Rebel Boat Rocker



Az Electronic Arts is szeretne betörni a 3D lövöldözős játékok piacára a Prax Wars című programjával. A játék sztorija szerint 2032-ben járunk és a GATO (a NATO utódja) felfedezi, hogy a gonosz Prax vállalat vezetője világuralomra tör egy új energiaforrás kifejlesztésével. A cég az Eclipse csapatot bízza meg azzal, hogy a Prax magánhadseregének felszámolásával vessen véget a nagyra törő terveknek.

A program engine-je, amely csak és kizárólag 3D gyorsítókkal fog működni, gyors és részletes játékmenetet és folyamatos animációt kínál a vállalkozó kedvűeknek. A készítők egy tárgyhoz több textúrát rendelnek hozzá, a program annak függvényében váltogat ezek között, hogy milyen közel vagyunk az adott objektumhoz. Ennek az eljárásnak köszönhetően közelről sem lesznek pixelesek a felületek. Dinamikus és színes fényhatások járulnak hozzá a minél élethűbb grafikai megjelenéshez. A zárt ajtók mögött a ZED számára bemutatott verzió ugyan még meglehetősen kezdeti stádiumban volt, de a látottak így is igen meggyőzőek festettek. Magabiztosságban sem volt hiány a fejlesztők részéről, a projektvezető Randy Pitchford saját szavai szerint programozójukat ***"valami Unreal nevű játék elkészítésére próbálták rávenni, de ő mégis inkább a Prax Wars mellett döntött..."***. Kétségtelen, hogy a Prax Wars sok szempontból valóban a kategória jövője felé mutat, a környezet felépítésére ugyanis soha nem látott mennyiségű poligont használnak (egy látszólag egyszerű kinézetű kanyon például több, mint 5000 poligonból épül fel).



A program nem csak öncélú lövöldözésből fog állni, a küldetés-alapú játékban rejtvényeket kell megoldanunk a továbbjutáshoz, bizonyos helyszíneken pedig járműveket is vezethetünk.

A játék 1998 végén fog megjelenni, az elkövetkező ZED-ek egyikében még biztosan visszatérünk rá részletesebben is!

X-COM Alliance

MicroProse

2062-ben járunk, amikor az X-COM visszatér a Marsra, hogy az idegenek elpusztított bázisának maradványait még egyszer átvizsgálja, hátha maradt még valamilyen ismeretlen és felhasználható technológia. Amikor az űrhajó a Mars közelébe ér, egy - az idegenek által létrehozott - dimenziókapu ismét megnyílik és az X-COM tagjai egy, a Földtől 60 fényévre lévő bolygóra kerülnek, ahol éppen háború folyik az idegenek és egy másik ismeretlen faj, az Ascidianok között. Ahhoz, hogy az emberek visszatérhessenek a Földre, szükségük lesz az Ascidianok segítségére, ezért szövetkeznek velük a idegenek ellen.





A játék szakít az eddigi X-COM hagyományokkal és átmenetet képez az akció és a stratégiai játékok között. Négy általunk irányított harcos szemszögéből nézhetjük az eseményeket, a 15 küldetésben célunk természetesen minél több idegen kiirtása lesz. A grafikára nem lehet panasz, hiszen ez a játék is az Unreal-engine-t használja. A megjelenés ősz körül várható.

AKCIÓ 3rd person

„3rd Person" avagy „külső-nézetes" játékok korábban is léteztek már, de a Tomb Raider és Lara Croft megjelenése óta soha nem látott erőre kaptak. A 3D gyorsítókártyák elterjedése tovább emelte amúgy sem elhanyagolható népszerűségüket, így jelen pillanatban ez az egyik legkeresettebb játékkategória PC-n.

Drakan

Psygnosis / Surreal Software

A Drakanban a fiatal és gyönyörű hősnő, Rynn és hű cimborája, Arokh, a sárkány kalandjaiba nyerhetünk bepillantást. Kultik, a gonosz varázsló a Földre egy sötét varázslatot bocsátott. A játékos célja természetesen ennek a mágiának a megtörése és a varázsló elpusztítása. Öt hatalmas fantasy világban, 15 pályán keresztül kell végigverekedniük magukat.



A program kétfajta játékmódot kínál: gyalog és sárkányháton. Amikor Rynn gyalogosan közlekedik akkor fut, úszik, ugrik, kézitusába keveredik a szörnyetegekkel. Ekkor több, mint 50 fegyver használatára lesz lehetősége, mint pl. kard, lándzsa, buzogány vagy számszeríj.



Amikor a sárkány „nyergébe" kapaszkodik, a hüllő veszi át az irányítást: saját varázslatait használja és - természetesen - tüzet is fúj. A program külön támogatja a Voodoo 2-es kártyákat. A megjelenés csak 1999 első negyedévében esedékes.

Dark Vengeance

GT Interactive / Reality Bytes



A Dark Vengeance-hez a Reality Bytes egy saját 3D engine-t fejelesztett ki, amely a színes fények mellett számos olyan újítást tartalmaz, amelyeket ilyen stílusú játékban még soha nem láttunk. A sztori szerint az emberek és az elfek időtlen idők óta békében éltek együtt, ám egyszer az elfek egy kisebb csoportja mégis megpróbálta magához ragadni a hatalmat. Az összeesküvést lefülelték, az áruló „sötét elfeket" pedig földalatti barlangokba száműzték.



Egy jóslat szerint az elűzött elfek hamarosan vissza fognak térni a felszínre. Az emberek nem vették komolyan a jövendölést, és ez persze komoly hibának bizonyult... a nap elsötétedett, és félelmetes szörnyetegek lepték el világot.

A játékos feladata természetesen a sötét elfek elpusztításával véget vetni a vérengzésnek. Három választható karakterrel vághatunk neki a kalandnak, mindegyikük más harci stílussal rendelkezik. A játék folyamán a főszereplő új képességeket és támadási formákat tanulhat. 18 szinten keresztül kell átvágnunk magunkat több, mint 25 teljesen 3D-ben kidolgozott fegyver segítségével: pl. Vámpírbot, Titánok Buzogánya, Villámkalapács, vagy a Halál Sarlója. Ellenségeink között szerepelnek sötét elfek, varázslók, élőholt lovagok, pókok, árnydémonok... A programban egy 32 játékost kiszolgáló multiplayer *engine* is helyet kapott. A 3D kártya természetesen

Tudtad-e?

...hogy a Delta Airlines mellett a Coca Cola Company központja is Atlantában található. Innen indult tehát világhódító útjára a Coca Cola, tehát még a múlt században. Gondoltad volna, hogy az első üveg Coca Colát 1886-ban egy atlantai patikában adták el fejfájás elleni elixírként...?



A Lara Croft-imádat továbbra sem szűnik. A nyomás akkora az Eidoson, hogy idén már nem is egy, hanem rögtön három imitátorral fényképezkedhetett a nép.

Heretic II

Activision / Raven



A Heretic első részének végén, a játék főszereplőjét Corvust, D'sparil elűzte a Külső Világokból. Hősünk visszatér a szülőföldjére, Parhorisba, de meglepetten tapasztalja, hogy népét egy különös, tudat-átalakító betegség tizedeli. Corvus értetlenül áll az eset előtt, de kis idő múlva már magán is tapasztalja a betegség első tüneteit, így nincs más választása, mint hogy felkerekedjen és megpróbálja kideríteni, mi is okozza a különös ragályt.

Miközben a játékos a mocsarakat, barlangokat, városokat és egyéb területeket fedezi fel, a legvadabb akrobatamutatványokat kell végrehajtania Corvus-szal, hiszen hősünk szaltózik, úszik, sziklára mászik. Többek között azért döntöttek a készítők a külső nézetes megoldás mellett, mert ezek a mozdulatok „belülről" nem igazán lettek volna megvalósíthatóak.

A játékosnak támadó és védekező varázslatok arzenálja áll rendelkezésre, pl. a Sphere of Annihilation (AD&D-ből ismerős lehet...), vagy a fantasy programokból kihagyhatatlan Fireball. A mágiák mellett hősünk a bot és az íj mestere is, melyekkel szörnyek hordáit kell leészárolnunk.

Érdekesség, hogy az irányítás a külső nézőpont ellenére is a Quake-nél megszokott billentyűzet/egér kombinációval a legtökéletesebb. Elsőre kicsit furcsának tűnhet, de az ember elég hamar belejön és akkor legalább annyira pergő játékmenetre számíthatunk, mint bármilyen Quake-klónnál. A Ravenes fiúkkal persze nem sikerült felvenni a versenyt, de a zombik öt perc játék után már nem voltak ellenfelek... A program év végén fog megjelenni és a Heretic-Hexen-Hexen II vonal méltó folytatásának ígérkezik.

Earthworm Jim 3D

Interplay / Vis Interactive

A Worms 2 után újabb kukac-invázió indul: mindenki kedvenc szelvényes hőse, Earthworm Jim ismét támad! A skót fejlesztőcsapat idétlenebb sztorit már nem is tudott volna kitalálni a játékhoz. Hősünket ugyanis maga alá temeti egy összecsukló tehén. Jim az óriási sokktól elájul és saját (rém)álmaiban kell hat hosszú pályán végigküzdenie magát, hogy ismét visszanyerje öntudatát. Minden egyes szint Jim tudatának egy-egy részét jelképezi, sok új és régi ellenséggel megtűzdelve. Akik játszottak már az előző Earthworm Jim játékokkal, azoknak ismerős lesz „Professzor Monkey-for-a-Head" vagy „Evil the Cat", de új lényekkel is találkozhatunk, mint pl. diszkó-zombikkal a Félelem pályáján. A játék teljes egészében poligonokból áll, a mozgatásukat egy új 3D engine vezérli. A poligon-elmosási technikának köszönhetően a programnak erősen rajzfilm kinézete lesz. A játékosnak teljesen szabad kezet adnak a készítők Jim irányításában, a rejtvények is teljesen bele lesznek építve a poligon-világba. Akik szerették az előző részek kissé idétlen hangulatát, azok minden bizonnyal jól fognak szórakozni a harmadik résszel is, a humor sem lett kevesebb. Az egyik pályán Jim például snowboardozni indul egy malac hátán. A játékot a készítők valamikor ősszel fogják megjelentetni.



Érdekességek az E3-ról

Az E3 ugyan hivatalosan este hatkor bezárja kapuit a látogatók előtt, de az élet ettől még nem áll meg. A három nap minden estéjére több grandiózus mulatság és vacsora jut, hiszen a játékok bemutatása mellett a kiadók abban is versenyeznek, hogy kinek a rendezvényére mennek el többen.

Egy-egy jó partiról még hónapokkal később is lehet hallani, így például legendás hírűek az ECTS-n tartandó Sierra bulik vagy az E3 alatt megrendezésre kerülő, lassan hagyományosnak tekinthető Eidos partik. Ezek az összejövetelek általában zártkörűek, a meghívottak között játékfejlesztőkkel, a kiadók munkatársaival, valamint a média képviselőivel találkozhatnak a résztvevők – no és persze néhány szerencsés játékossal, akik valamilyen nyereménysorsolás alkalmával jutottak hozzá belépőjükhöz.

A dolog érdekessége, hogy ezeken a partikon a konkurrens cégek képviselői minden probléma nélkül együtt mulatnak, jól érzik magukat és mindez nem csupán látszat-barátság. Öröm nézni ahogy a MicroProse, a Virgin és az Eidos munkatársai karöltve együtt ugrálnak a Chumbawambára! Talán nem ártana az itthoni cégeknek is erről példát venni...

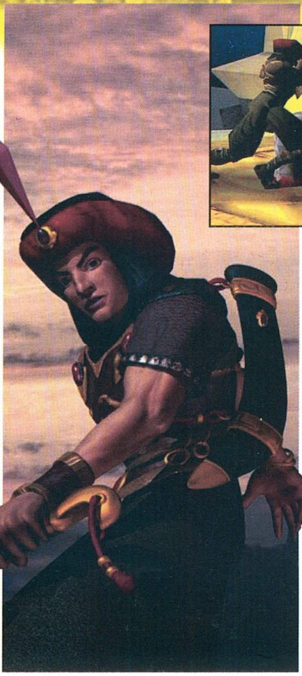
Prince of Persia 3D

Red Orb

A perzsa herceg 1999 elején visszatér a monitorokra, immáron teljesen megújulva, 3D köntösben. Habár a kinézet erősen megváltozott a második rész óta, mindazok a jellemzők, amelyek miatt a korábbi Price of Persia játékok népszerűek voltak, megmaradt. Ilyen a folyamatos, élethű animáció, a ravasz csapdák, a könnyű kezelhetőség. A sztori, amelynek elkészítésében Jordan Mechner, a első két Prince of Persia játék készítője is részt vett, teljesen magával ragadja a játékost.

Asszán király, a szultán fiatal (és féltékeny) öccse roppan kíváncsi, hogy a hercegnő, akinek Rugnorhoz, az ő fiához kellett volna feleségül menni, miért választotta inkább a herceget. Hősünket és ifjú feleségét elrabolja és csapdába csalja. A herceget megverik és börtönbe zárják, a hercegnőt pedig Rugnor kastélyába hurcolják. Természetesen a mi feladatunk lesz a hercegnek segíteni, hogy kiszabadítsa hitvesét és megbüntesse elrablóit. Ehhez 15 hatalmas, csapdákkal teli szinten kell átverekednie magát.







A játék 3D engine-je, amely igen találóan a BAGDAD nevet kapta, rengeteg speciális effekttel rendelkezik: valósidejű, dinamikus fények, gouraud és vertex árnyékolás, alpha blending, bilinear filtering, Z-buffering, portaling, mip-mapping. Nemcsak a grafika, de a hangok is három dimenziósak lesznek. A fejlesztők szerint **„a 3D kártyák elterjedésével végre olyan játékot tudtunk csinálni, aminek nyugodt lélekkel adjuk majd a Prince of Persia nevet...”.**

Tomb Raider III

Eidos / Core Design

Lara Croft visszatér, hogy harmadszor is megörvendeztesse rajongóit. Lara – az előző két részhez hasonlóan – itt is körbeutazza a világot a nevadai sivatagtól a csendes-óceáni szigetekig. Eközben természetesen mindig az éghajlatnak megfelelő öltözéket fog hordani és néhány új jármű vezetését is elsajátította a második rész óta. Már nem a gép határozza meg, hogy milyen sorrendben járjuk végig a pályákat, hanem – bizonyos határokon belül – a játékos dönti el, hogy merre szeretne továbbmenni. A készítők az első két rész – kissé már elavult – engine-jét teljes egészében kicserélik, egy új programrész felel majd a grafikai megjelenítésért. Ebbe természetesen új effektek is belekerülnek, mint a tükröződés, valós idejű árnyékok, animáló vízfelszín, dinamikus és színes fényforrások, valamint időjárás effektusok (eső, hó, köd). Lara sem szeretne lemaradni a program mögött, a második és harmadik rész közti egy évet ő is tanulással töltötte, amelynek eredménye jó pár új mozdulat lesz. A program a karácsonyi szezon egyik nagy meglepetése lesz.

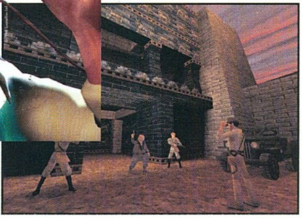
Indiana Jones and the Infernal Machine

Virgin / LucasArt



Igen! Indiana Jones visszatér a számítógépek képernyőjére! Több év hallgatás után a LucasArts talán megirigyelte Lara Croft sikereit és most feltámasztja a népszerű hőst.

A sztori szerint 1947-et írunk, a háborúnak vége, és a nácik helyett most újabb ellenséggel kell Indy-nek szembenéznie: természetesen (?) a szovjetekkel. Indy régi ismerőse, Sophia Hapgood, aki most a CIA-nél dolgozik, arra hívja fel archeológusunk figyelmét, hogy egy szovjet tudós, bizonyos Gennadi Volodnikov, Bábel tornyának a helye körül kutat, bizonyítékokat keresve egy szerkezet létezéséről, melynek segítségével egy más dimenzióba lehet eljutni. Volodnikov és emberei szeretnék újra összerakni a gépet, de néhány alkatrészük még hiányzik hozzá. Indy feladata, hogy a Földet végigjárva, megszerezze ezeket a létfontosságú alkatrészeket a szovjetek elől. A keresés közben olyan egzotikus helyszíneket járhatunk be mint Babilon romjai, a titokzatos Tian Shan hegység Kazahsztánban, vagy a teotihaucani azték piramis. Ezeken a helyszíneket kell felfedeznünk, rejtvényeket megoldanunk és – Indy jó szokásához hűen – harcolni a rosszfiúkkal.



Hősünk természetesen nem hagyta otthon ostorát és ennek – valamint jó pár más fegyvernek – a segítségével kell ártalmatlanná tennünk az ellenséget, melyek között szovjet katonák, különféle szörnyetegek és természetesen kígyók (Már megint! Miért pont kígyók?) lesznek. Az év végén, 2 CD-n megjelenő program csak 3D kártyával lesz hajlandó elindulni.

Atlanta '98

STRATÉGIA real-time

A valós idejű stratégiai játékok továbbra is reneszánszukat élik, idén is több, mint elég lesz belőlük. Az egyetlen komoly változás, hogy a gyorsítókártyák elterjedésének köszönhetően ebbe a műfajba is betörni látszik a 3D megjelenítés...

MechCommander

MicroProse

A MicroProse terméke, a vélhetőleg még nyáron megjelenő MechCommander, a Syndicate irányvonalát követi. A játékban az építkezés és csapatgyártás helyett egy kötött létszámú csapattal kell a küldetéseket megoldani, s ez csak megfelelő stratégiával és taktikázással sikerülhet. Ez lesz az első olyan real-time stratégia, amely a táblás játékok kedvelőinek körében már ismert Battletech univerzumban játszódik. Aki látott már ilyet, az tudja, miről van szó: a jövőben több emelet magasságú robotokkal, úgynevezett mechekkel vívják az emberek háborúikat.

MechCommander ötleteiben, megjelenítésében tökéletesen megfelel az 1998-as színvonalnak. A játék engine-jének megvalósítása az izometrikus és a valós 3D perspektíva érdekes keverése lesz. Ez a megoldás lehetővé teszi a dimbes-dombos táj tökéletes megvalósítását, emellett elképesztően részletes képet fog adni a pályákról. A 30 küldetés végigvitele során 18 féle mechet irányíthatunk, ezek megvétele és felfegyverzése természetesen a játékos feladata lesz. A kivitelezés egyenesen gyönyörű! 800×600×65K grafika, rengeteg tereptárgy, realisztikus robbanások, és (idézzük a kiadót) **„annyi animáció, amennyi játékban még nem volt"**. Emellett jó néhány apró ötlet fogja feldobni a játékot: a mechek nyomot hagynak a puha talajon (a kemény sziklákon nem), letiporják a fákat, és ha megsebesülnek, sántikálva animálnak tovább (ekkor a nyomuk mintája is módosul). A hangok tökéletesen illeszkednek a játékhoz, lesz multiplayer üzemmód és rengeteg átvezető mozi – mi kell még?



Külön öröm, hogy az új, feltörekvő generációban már nem is annyira másodrendű klónokra, mint inkább néhány igazán eredeti alkotásra számíthatunk.

Age of Empires 2

Microsoft

Ősszel lát napvilágot a Microsoft eddigi legnépszerűbb játékának folytatása. Az Age of Empires második része tovább halad a történelemben és majdnem 1000 év alatt 13 nép históriáját dolgozza fel (a rómaiaktól kezdve a keltákon és mongolokon keresztül egészen a bizánciakig). Rengeteg új egységre és épületre számíthatunk, és természetesen grafikailag is sokat csiszoltak a játékon (ráadásul megfelelő monitorral akár 1024×768-ban is játszhatjuk). Félelmetes nyomon követni, hogy kezdetben apró falucskán gigászi erődítménnyé nő, ahogy egyre-másra fedezzük fel az újabbnál újabb eszközöket. Száznál is több kifejlesztésre váró találmány került a játékba, ennyit elméletileg egy végigjátszás alatt nem is lehet felfedezni. Továbbra is egyetlen hatalmas hadjáratot játszhatunk majd végig, és természetesen gép elleni multiplayer játékra is lehetőségünk lesz. Fejlesztettek a harcrendszeren, így a második részben már elküldhetjük őrjáratozni katonáinkat, sőt, annak is lesz jelentősége, hogy egységeink merre néznek. A szomszédos birodalmak felett gazdasági eszközökkel is diadalmaskodhatunk, így kereskedhetünk velük, de akár ki is éheztethetjük őket. A Microsoft saját bevallása szerint az Age of Empires 2-től reméli azt, hogy mint játék-forgalmazót is komolyan vegyék. Minden jel arra mutat, hogy ez sikerülni is fog neki...

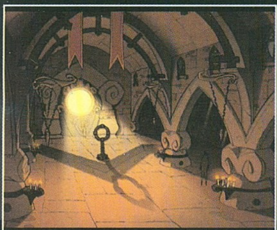




Dungeon Keeper II

Bullfrog

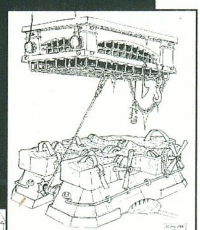
Minden idők leggonoszabb és leghangulatosabb játékának is jön a folytatása! A program a már jól ismert receptre épül: célunk, hogy minél szebb és komfortosabb *dungeon*t építsünk szörnyeinknek, legyőzzük a konkurrens *keeper*eket és visszaverjük a kalandozók meg-megújuló támadásait. Új csapdák, szobák, szörnyetegek és varázslatok várnak ránk, hogy még nagyobb csapásokat mérjünk az ellenségeinkre. A poligonokból felépített szörnyetegeknek jóval szebb animációja lesz, mint az első részből megismert sprite-oknak. Ehhez az új, Direct3D-t támogató engine is hozzájárul. A program érdekessége, hogy a Prax Wars-hoz hasonlóan a nagyközönség számára nem került bemutatásra. Nekünk azért sikerült pár pillantást vetni a készülő játékra, amely - grafikáját kivéve - első látásra nem sokban különbözött az előző résztől. Minél inkább belemerült azonban Sean Cooper művének bemutatásába, annál inkább derült ki, hogy a második rész bizony sokkal több lesz, mint az első.

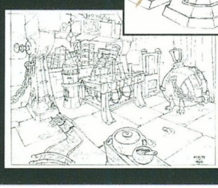




A részletekről azonban inkább majd egy hamarosan megjelenő interjúban számolunk be, addig is be kell érnetek néhány igazán látványos képpel, és egy movie-val a CD-n.







E3 A számok nyelvén

Látogatók száma: 32 000 fő (37 100 tavaly)

Kiállítók száma: 440 (486 tavaly)

A teljes kiállítási terület: 60 ezer m^2 (kb. 35 focipálya)

Kiállított termékek száma: több, mint 1600 (1500 tavaly)

A résztvevő országok száma: 87

A bemutatott PC CD-ROM termékek száma: 673

Ezen belül PC CD-ROM játékok kategóriánként:
- 105 akciójáték, 45 szerepjáték (RPG), 46 szimulátor, 36 sportjáték, 88 stratégiai játék (összesen 420)

A DVD-n is megjelenő programok karácsonyig: 38

A csak DVD-n megjelenő játékok karácsonyig: 8

A karácsonyig megjelenő konzol játékok száma (PSX, Nintendo, Sega): 332

- A kiállításon bemutatott játékok közül több, mint 600 bemutatott játék multiplayer tulajdonságokkal is rendelkezett.
- A felsorakoztatott játékok 60-70 százaléka 3D grafika felhasználásával készült.
- Száznál is több olyan programot mutattak be, amely kizárólag az internet felhasználásával használható.

Total Annihilation 2

GT Interactive / Cavedog

Bár a Total Annihilation 2-t még idén (karácsonykor) megjelenteti a Cavedog, egyelőre a cég semmilyen hivatalos információt nem adott ki arról, hogy miben fog a folytatás különbözni az előző résztől. Néhány pillantást azért sikerült vetni a készülő játékra, így a következőkben ezeket a tapasztalatokat olvashatjátok.

A legfontosabb újítása egy Dark Omen-szerű forgatható 3D megjelenítés lesz. Ehhez még olyan apróságok fognak társulni, mint az a Dungeon Keeperből megismert nézet, mellyel egységeink bőrébe bújva, azoknak szemszögéből láthatjuk az eseményeket. Egyébként (ez már hivatalos info) **„minden téren szebb és jobb lesz a játék, mint elődje volt"**. A bemutatott verziónak még nem volt zenéje, így erről a kérdésről sajnos még nem tudunk nyilatkozni. Kérdésünkre, miszerint "ugye ezen változtatni fogtok, srácok?" csak egy sokatmondó mosoly volt a válasz. Úgy legyen...

Force Commander

Virgin / LucasArts

A Csillagok Háborúja filmek rajongói által a legjobban várt játék valószínűleg a Force Commander. A programban a Star Wars univerzumának felszíni ütközeteit irányíthatjuk, akár egy lázadó, akár egy birodalmi parancsnok szerepében. A játék igen hosszú történetet dolgoz fel az Alderaan megsemmisítésétől egészen a Jedi visszatér végéig. A végrehajtandó feladatok igen változatosan lesznek, a többi real-time stratégiai játékhoz hasonlóan, az igen egyszerű bázisépítéstől, az épületek elfoglalásán keresztül egészen az összes ellenséges egység megsemmisítéséig terjednek. Lesz olyan küldetés is (a Starcrafthoz hasonlóan), ahol egy bizonyos ideig kell kitartanunk. Végre kipróbálhatjuk, milyen is lehetett a csata a Hoth bolygón a Birodalom visszavágban! A Force Commanderben több, mint 100 különböző egység fog szerepelni, ezek nagy része ismerős lesz a filmekből vagy a regényekből. A küldetést teljes egészében a játékosnak kell végrehajtania, beleértve a nyersanyagok gyűjtését, az egységek gyártását, irányítását és a harcot is. A gyalogos egységek rohamosztagosokból, felkelő katonákból és droidokból állnak. Mindkét oldal rendelkezik járművekkel is: tankok, ágyúk és csapatszállítók alkotják az arzenál gerincét. Az ismertebb egységek közé tartoznak az AT-AT és AT-ST lépegetők, az Y-szárnyú vadászok és a TIE bombázók is. A helyszínek is változatosak lesznek, a Yavin 4-től kezdve, a Tatooine-on keresztül egészen a Coruscantig harcolhatunk. A játék a real-time stratégiák legújabb 3D nemzedékének tagja, a Total Annihilationhöz hasonlóan a terep és az egységek is három dimenzióban jelennek meg, azzal a különbséggel, hogy a terepet úgy forgathatjuk el, ahogy nekünk tetszik. A küldetések között előre renderelt videojelenetek viszik tovább a történetet, amely igen lazán követi a filmek vonalát.



Az egyjátékos üzemmód mellett természetesen helyet kapott a programban a internetes és helyi hálózatos multiplayer opció is. A játék karácsony környéken jelenik meg és LucasArts többi új programjához hasonlóan csak 3D kártyával lesz hajlandó elindulni.



Dominion: Storm Over Gift 3

Eidos / Ion Storm

A galaxisban élő egyik fajnak az űrkutató műholdja különös adást fog a messzeségből. Az üzenet szerint létezik egy „Messiás Eszköz", amely megtalálóját hatalmas tudással és hatalommal ruházza fel. Sajnos (vagy szerencsére?) a galaxis másik három faja is megkapja ezt az üzenetet. A kezdeti összefogás után egyre nagyobb lesz az ellentét a népek között, míg végül elmérgesedik a helyzet és kitör a háború. A küzdelem a GIFT 3-on teljesedik ki, ahol az általad irányított fajt kell hozzásegítened az eszköz megszerzéséhez. A játék a real-time stratégiák íratlan szabályai alapján zajlik, egy bázis segítségével kell a megfelelő nyersanyagok előállításával biztosítani a termelés és a harc „szükségleteit". Mind a négy faj (emberek, scorpok, darkenek és a mercenary-k) 5 gyalogos egységgel, 10 járművel és 18 fajta épülettel rendelkezik.A parancsnokok a közelükben lévő egységek harci képességeit javítják. A játék grafikája a szokásos felülnézeti módot használja, de az már újdonság, hogy a megfelelő hardverrel rendelkezők akár 1280×1024-es felbontásban is játszhatnak. Többjátékos üzemmódban nyolcan mérhetik össze a tudásukat helyi hálózaton, vagy az Eidos internetes játékszerverén keresztül.





hagyományos STRATÉGIA

A hagyományos körökre osztott stratégiák látszólag észrevétlenül vészelik át a nagy 3D forradalmat. Szerencsére továbbra is változatlan formában és mennyiségben jelennek meg, talán csak grafikailag lettek egy kicsit „érettebbek"...

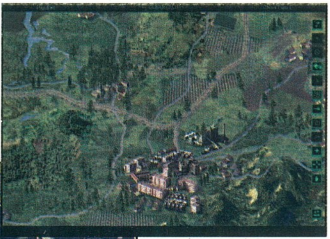
People's General

Mindscape / SSI

Az elszigetelten élő Kína 2005-re sem tudja kiheverni az egykor nagy Szovjetunió bukását és úgy dönt, hogy visszaszerzi az őt megillető területeket. A gondolatot tett is követi, és a kínaiak rövid idő alatt lerohanják Szibériát. A vezetők meglepődve tapasztalják, hogy eddig titokban tartott harci gépezeteik erősebbek az orosz fegyvereknél és különös terv kezdi el foglalkoztatni őket: mi lenne, ha Kína határai Csendes-óceántól az Atlantiig terjednének...?



Az oroszok segítséget kérnek az amerikaiaktól és mi itt kapcsolódunk be a Panzer General készítőinek legújabb játékba. A két választható oldal egyértelmű, Kínával, vagy az orosz-amerikai szövetség oldalán indulhatunk harcba. 36 pályán keresztül kell végigverekednünk magunkat, miközben 19 különböző ország hadseregét irányíthatjuk. A program a Panzer Generalban bevezetett *Living Battlefield* engine-t használja, fényképeket retusáltak át kézzel, hogy a csataterek minél élethűbben nézzenek ki. A seregek kitalált egységekből állnak, amelyek már meglévő harci





eszközök továbbfejlesztései (föld-levegő rakéták, harci helikopterek, stb.). A játék producere, Rick White a legérdekesebb újítások felsorolása között kiemelte, hogy a People's Generalban külön presztízs-pontból vásárolhatjuk majd a földi és légi egységeket, sőt, a jövőben egységeink mellé saját légi fedezetet is rendelhetünk. A modernebb haditechnikának köszönhetően némileg más stratégiára lesz szükségünk, mint a Panzer Generalban, hiszen itt például lesz olyan ágyú is, amely akár 16 hexányi távolságra tud lőni! Ez rendesen át tudja majd rendezni az erőviszonyokat. Hasonlóképpen a General sorozat korábbi tagjaihoz, az ütközetek között videojelenetek viszik tovább a történetet. A körökre osztott stratégiák szerelmeseinek őszig még várniuk kell a játékra.

A minimális grafikai elemeket is nélkülöző stratégiák úgy tűnik végleg eltűntek – a bonyolult stratégiai játékokra azonban továbbra is komoly igény mutatkozik.

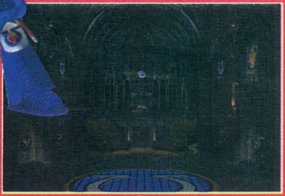
Warhammer 40000: Chaos Gate

Mindscape / SSI

Nyilván sokan emlékeznek a Space Crusade-re, az első Warhammer 40000 stratégiai játékra. Azóta nem burjánzanak túlságosan az erre a világra írt játékok. Szerencsére Final Liberation után a következőre már nem kell sokat várnunk, mert ősszel megjelenik a Chaos Gate, ami egy valódi, körökre osztott, négyzet-



rácsos alapú stratégiai játék lesz. A játékos egy maximum 12 főből álló űr-tengerészgyalogos századot irányít a Káosz erői ellen, 18 küldetésen keresztül. 3D-s, renderelt animációkból tudjuk meg minden bevetés előtt, hogy mi is lesz a feladatunk. Mint parancsnoknak, nekünk kell eldöntenünk, hogy követjük-e a játék történetét, vagy pedig véletlenszerű küldetést választunk, ahol katonáink tapasztalatot és új felszerelést gyűjthetnek. Minden harcos 40 különféle akciót tud végrehajtani. (25 MB-nyi animációja van minden egyes katonának!) Akik ismerik a Warhammer 40000 univerzumot, azok sok ismerős fegyverrel fognak találkozni: Predator tankok, Rhino APC-k, Land Speederek, Dreadnoughtok, Terminatorok, Káoszdémonok és teljes Psyker harci rendszer várja az önjelölt hadvezéreket. A vállalkozó kedvűek a beépített küldetésszerkesztővel saját pályákat is építhetnek, amelyeken akár négyen is játszhatnak egyszerre, helyi hálózaton vagy interneten keresztül.

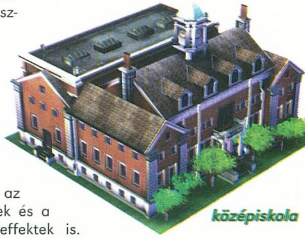


Sim City 3000

Maxis

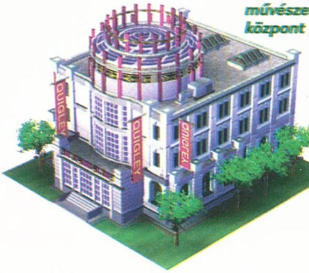


Azok, akik úgy érzik, ott lenne a helyük a polgármesteri hivatalban, év végén már kipróbálhatják, hogy milyen nehéz is olyan döntéseket hozni, amelyeknek mindenki örül, és a költségvetés sem sínyli meg (nagyon). A Sim City sorozat legújabb tagja csak kinézetében emékeztet a kétezres részre, bonyolultságával jóval túlmutat azon. Az újdonságok között szerepelnek az utcákon megjelenő laosok (néha transzparensekkel felszerelkezve és különféle jelszavakat skandálva – ekkor valamit nagyon elszúrtunk), az újrarenderelt 3D épületek és a három dimenziós hangeffektek is. Ha New Yorkban, vagy San Franciscoban játszunk, akkor a városunkban olyan eredeti épületek is lesznek mint az Empire State Building vagy a World Trade Center.


középiskola

A programból nem maradhattak ki az előző részekből megismert küldetések sem, ilyenkor a célunk valamilyen esemény elérése, pl. a lakosság 100 000 fölé tornázása, a tűzvész megfékezése, vagy a bűnözés visszaszorítása. Aki eddig a Sim City 2000-rel játszott, annak jó hír, hogy a program minden további nélkül be tudja olvasni az abban kimentett játékállásokat. A program elkészítéséhez komoly segítséget nyújtott Ed Koch, New York volt polgármestere is. Ha valaki, ő biztosan tudja mennyire nehéz minden igénynek megfelelni... A játéknak külön Win95 és Windows NT verziója lesz, mindkettő 1998 végén jelenik majd meg.


rendőrs


művészeti központ

Railroad Tycoon II

Gathering / PopTop

Talán még nem sokan hallottak a PopTop cégről, de elég annyit mondani, hogy ők fejlesztették a Heroes of Might and Magic sorozatot is, és máris mindenki megelőlegezi nekik a bizalmat. A pár évvel ezelőtt megjelent Railroad Tycoon egyike volt a legelső üzleti szimulációs programoknak, amelyben egy teljes vasúttársaságot kellett menedzselnünk.

A második részben 1804-tól kezdve szállhatunk be a vasút-üzletbe, hogy megfelelő döntéseinkkel gyorsabban és eredményesebben fejlődjünk, mint a konkurrencia.



A játékban 85 fajta mozdony lesz, felölelve a vasút történelmét a kezdetektől a csillogó jövőig.

A Railroad Tycoon II a PopTop cég S3D engine-jét használja, aminek segítségével nagyfelbontású 3D grafika jeleníthető meg. A játék 1024×768-as felbontásban 256 és 65 ezer színű üzemmódokat fog támogatni, valamint az internetes, modemes és helyi hálózatos multiplayer opció is helyet kapott benne.



Érdekességek az E3-ról

Az E3-t mindig felkeresik híres sportolók, színészek és énekesek, elsősorban különböző kiadók meghívására. A látogatók fényképezkedhetnek a megjelent hírességekkel, sőt, nem ritkán valamilyen értékes ajándékkal távozhatnak az adott kiadó standjáról. Tavaly Clyde Drexler osztogatott autogramot, idén az NFL egyik quarterbackjének aláírásával ellátott mezéért álltak sorba a látogatók. Két évvel ezelőtt Michael Douglas és Steven Spielberg tisztelte meg jelenlétével a kiállítást, idén (a Star Trek rajongók nagy boldogságára) a USS Enterprise legénységének néhány tagját és a KISS együttest lehetett felfedezni a standok között.

Atlanta '98

SPORT

Sportprogramok terén az Electronic Arts idén sem talált legyőzőre, így hoki, foci és kosárlabda fronton hódít az EA Sports `99-es sorozata. Más sportágakban azért szúámíthatunk néhány meglepetésre...

NHL 99

EA Sports

Az Electornic Arts sportprogramjai híresek arról, hogy mindig a legfrissebb sporteseményeket dolgozzák fel, amelyben mindig az aktuális csapatösszeállítások és játékosok szerepelnek. Az NHL sorozat, amelynek aktuális tagja mindig ősszel jelenik meg, abszolút egyeduralkodó a jégkorong játékok piacán. Ez az eredeti csapatok és játékosok mellett valószínűleg annak köszönhető, hogy az alkotók mindig az aktuális hardverre fejlesztenek, így az NHL programok mindig megfelelnek a piac által nyújtott aktuális elvárásoknak (3D gyorsítás, dolby surround, stb.). Így lesz ez az NHL 99-cel is, amelybe rengeteg újítás került bele a '98-as változathoz képest. A játékosok mozgását újra alkották, ez a *motion capture* technológiának köszönhetően jóval élethűbb lesz, mint az előző NHL játékokban volt. A modellek valódi NHL játékosok voltak: Mike Sillinger a Philadelphia Flyers-ből, Markus Naslund, Mattias Ohlund és Donald Brashear a Vancouver Canucksból, és John Vanbiesbrouck, a Florida Panthers kapusa. A játék stratégiai részének elkészítésében segítséget nyújtott Marc Crawford, aki 1996-ban a Stanley Kupa győzelemig vezette a Colorado Avalanche csapatát, tehát valószínűleg ért valamicskét a témához. Természetesen az NHL '99-es idényében induló új csapat, a Nashville Predators is szerepelni fog a játékban. A korábbi NHL programokban a stadionok csak a jég mintájában különböztek egymástól, most már minden pálya új 3D megjelenítést kapott, amelyek teljes élethűségben pompáznak majd a monitorokon. Kivetítők is lesznek, amelyeken visszajátszásokat, reklámokat, vagy éppen az aktuális akciót láthatjuk. Üdítő újdonság, hogy közeli kameraállásoknál már a közönség sem csak egy színes textúra, hanem jól elkülöníthető, 3D-s szurkolókból áll. A készítők a fizikai modellen is sokat javítottak, többek között a program már azt is figyelni fogja, hogy ha egy játékost eltalálnak, akkor melyik testrészéről hogyan pattan tovább a korong. A gép által irányított kapusoknak eddig is nehéz volt gólt ütni, de a javított mesterséges intelligencia miatt ez ezentúl még reménytelenebb lesz. A téli olimpiához hasonlóan a válogatottakban már nem "másodosztályú" játékosok szerepelnek majd, hanem az NHL igazi sztárjai! A mérkőzéseket a '98-as részhez hasonlóan itt is Daryl Reaugh és Jim Hughson közvetíti. A 3D gyorsítókártyák lehetőségeit kihasználó játék valamikor ősszel jelenik meg.



Az Electronic Arts számára immáron presztízs kérdés, hogy minden kiállításon – legyen az E3 vagy ECTS – az ő sportprogramjai vigyék el a pálmát. Az 1998-as E3 neve mellé már felkerült a „Mission completed" felirat...

NBA Live 99

EA Sports

A kosárlabda az egyik legnépszerűbb és egyben leglátványosabb csapatjáték. Nem véletlen, hogy az Electronic Arts NBA Live sorozatának eddig megjelent négy része összesen több, mint hatmillió példányban kelt el világszerte.

Az ősszel megjelenő ötödik „epizód" rengeteg újítással fog rendelkezni az elődökhöz képest. A játékban egy manager-mód is helyet kapott, amelyben csapatunkat nekünk kell összeválogatni, a szezon eleji drafttól (játékosválasztás) az átigazolásokig. A mesterséges intelligencia is fejlődött, a játékosok sokkal jobban követik a beállított taktikát. A kosarasok megjelenítése harmadik generációs poligon-technikával történik. Több, mint 350 játékos arca lesz benne a programban, amelyek segítségével a kosarasok felismerhetőek lesznek a képernyőn, mozgás közben. Rengeteg új mozdulat is lesz a játékban, amelyek mind *motion capture* technológiával készültek. A programban – az elődökhöz hasonlóan – az NBA jelenlegi bajnokságának teljes csapat- és játékos-statisztikája is helyet kapott, lehet csemegézni!



Akinek nem felelnek meg az eredeti sztárok, azok új Michael Jordant is építhetnek maguknak, a játékosszerkesztő segítségével. Itt saját ötleteink alapján készíthetünk kosarast, többek között beállíthatjuk, hogy milyen legyen a bőrszíne, magassága, súlya, arcszőrzete, haja és persze játéktudása. A többjátékos üzemmód segítségével akár öten is nyomulhatunk egy csapatban! Játszhatunk bemutató mérkőzést, bajnokságot, vagy akár egy hárompontos dobóversenyben is kipróbálhatjuk tudásunkat.

Sajnos a kalandjátékoknál is a piac a meghatározó. Ha valamiből nem lehet nagyon sokat eladni, azzal nem is érdemes foglalkozni! Szomorú példa erre a Warcraft Adventures...

Blackstone Chronicles

Mindscape / Legend

1995-ben az ismert horror-író, John Saul megkereste a Legend Entertainmentet és egy játék ötletével állt elő, amely a Madness névre hallgatott volna. A Legend producereinek tetszett a gondolat, így úgy döntöttek, nem hagyják veszendőbe a remek ötletet. Saulnak az volt a feladata, hogy a játék forgatókönyvéhez megírja a történetet. Ez eljutott az író kiadójához, aki szintén fantáziát látott benne és felkérte az írót, hogy folytassa tovább a sztorit, amelyet könyv alakban is megjelentettek. 1996

Hiába a remek ötlet, grafika és hangulat, ha a piac nem vevő rá. A Warcraft Adventures-nek is ezért kellett a "félbenhagyott fejlesztések" feliratú polcra kerülnie...

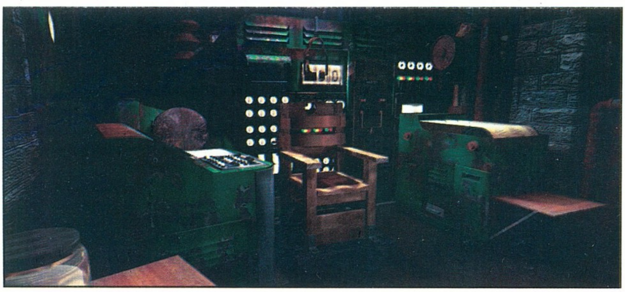
januárjában megjelent a sorozat első része – immáron Blackstone Chronicles címen – és a New York Times bestseller-listáján azonnal az előkelő nyolcadik helyre tornázta fel magát. Az újabb és újabb kötetek remek hátteret nyújtanak a játékhoz és a sorozat népszerűségére jellemző, hogy már a TV-sorozat is készülőfélben van.

A játék a Blackstone nevű kis new englandi falucskában játszódik. A könyvsorozatban a falu lakói rejtélyes ajándékokat kapnak, amelyek valahogyan mind a múltjukhoz kapcsolódnak. Aki ilyen ajándékot kapott, annak egyik családtagja kis idő múlva misztikus körülmények között elhalálozott. A játék sztorija szerint az ajándékok rejtélye már megoldódott, de még mindig titokzatos események zajlanak a faluban. A nyomok egy 40 éve elhagyott házba vezetnek, a játékos feladata ennek az épületnek a felderítése és a fejtörők megoldása. A játék vége természetesen a mindent eldöntő összecsapás személyesen a Gonosszal.



A Blackstone Chronicles szinte teljes egészében a már említett házban játszódik, amelyben 25 szoba található, ez kb. 170 képernyőnyi helyszínt jelent. A helységekben 90 fokonként fordulhatunk körbe, a szobák között pedig átvezető jelenetek lesznek. Minden helyszín előre renderelt, teljes képernyős 24 bites színmélységű képekből áll. A szobák megfelelő hangulatot árasztanak ahhoz, hogy a játékos kellően beleélhesse magát az eseményekbe. A program a kalandjátékok legjobb hagyományait követi: a játékos a tárgyak használatával haladhat előre a történetben, amelynek a végkifejlete a szerzők szerint nem lesz mindennapos. Arra, hogy Blackstone titkát mi is kideríthessük, őszig kell még várnunk.





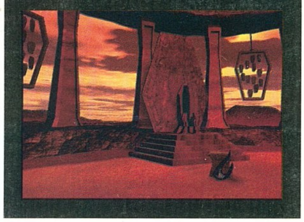
Star Trek: Secret of the Vulcan Fury

Interplay



Az Interplay Star Trek kalandjátékai már sok kellemes percet szereztek a filmsorozat rajongóinak. Az új részben is Kirk kapitányt, Mr. Spockot, Sulut, Chekovot, Uhurát és Scotty-t irányíthatjuk. Az összes szereplő az eredeti színészek hangján fog megszólalni, külsőre pedig a létező legélethűbb 3D modell felhasználásával jelennek meg.

A címből adódóan is a vállalkozó kedvűek a vulkáni és a romulan faj történelmébe nyerhetnek bepillantást. A program rendezője az a John Lucas, aki az eredeti Star Trek TV-sorozatot is rendezte. A program még igen korai stádiumban van, így a megjelenése csak 1999 tavaszán várható.



KALAND szerepjáték

Lehet, hogy érdemes volt az RPG-k, azaz a számítógépes szerepjátékok "halálhírét" kelteni? Talán pont ennek a pletykának a hatására kezdődtek el újra a fejlesztések?

Baldur's Gate

Interplay

Hosszú évek óta nem jelent meg AD&D-re alapuló számítógépes szerepjáték (leszámítva a Descent to Undermountaint, ami nem kimondottan a klasszikus szerepjátékok hagyományait követi). Amikor még a jogok az SSI-t illették, akkor szinte havonta jelentek meg újabb és újabb játékok, amelyek nagy része az AD&D légnépszerűbb világán, a Fogotten Realms-en játszódott. Bizonyos idő el-



teltével azonban a TSR már közel sem volt annyira elégedett az elkészült programok minőségével és úgy döntött, hogy más céget keres az AD&D népszerűsítésére. A választás az Interplay-re esett, akik természetesen maximálisan szeretnének megfelelni az elvárásoknak és így a szerepjátékra kiéhezett közönségnek egy olyan játékot fejlesztenek, ami hosszú időre a monitor elé szegezi a rajongókat.

A játék a Sword Coaston, a Forgotten Realms egyik ismert területén játszódik. A sztori szerint Baldur's Gate városában rejtélyes, megmagyarázhatatlan halálesetek történnek. A helyi vezetők szerint a szomszédos Amn tartomány lakói a felelősek a különös eseményekért. A helyzet egyre feszültebb lesz Baldur's Gate és Amn között, a vita lassan háborúba kezd torkollani. A játékosnak az általa irányított csapat segítségével kell kiderítenie, hogy mi is történik valójában.

A Baldur's Gate hatalmas, közel 10 000 képernyőnyi bejárható területen játszódik, a játék méretére jellemző, hogy 5 CD-n fog megjelenni. A készítők szerint 80 órányi játék kell a program befejezéséhez. A nem lineáris történet hét fejezetre oszlik, amelyekben a fő feladat mellett rengeteg apró küldetést hajthatunk végre. A programot, amelynek a rendszere teljes egészében az AD&D-n alapul, a Might and Magic 6-hoz hasonlóan akár *real-time*-ban, akár körökre osztottan játszhatjuk.

Az RPG rajongók által nagyon várt játékot augusztusra ígérik a fejlesztők.

Ultima IX: The Ascension

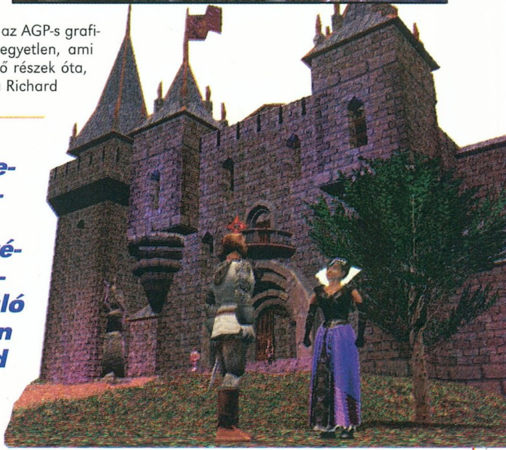
Electronic Arts / Origin

Végre sor kerül a végső összecsapásra az Avatar és a Guardian között! Az Ultima sorozat régóta várt (és egyben befejező) darabjában immár sokadszor kell megküzdenünk a gonosszal, hogy végül mi kerüljünk ki győztesen a csatából. Az igazi RPG rajongók kissé csalódottan vehetik tudomásul, hogy az utolsó rész már valószínűleg nem szerepjáték lesz, a készítők is akció-kalandjátéknak kategorizálják a programot. Nem lesznek statisztikák hősünkről, így minden kísértetiesen kezd emlékeztetni egy bizonyos Tomb Raider című játékra (leszámítva azt, hogy rengeteget beszélgethetünk a többi szereplővel).

A programban több, mint 100 szereplővel találkozhatunk, 40 különböző fegyverrel és 45 féle varázslattal irthatjuk az életünkre törő több, mint 50 fajta szörnyeteget. A játék 3D engine-je 16 bites színmélységben dolgozik, támogatja a mozgó és színes fényforrásokat, valamint a Voodoo 2 és az AGP-s grafikus kártyákat is. Az egyetlen, ami nem változott az előző részek óta, a játék tervezője: az a Richard Garriot, aki az összes Ultimát megálmodta, az ő neve garancia lehet a színvonalas történetre és játékmenetre. Év végén ki fog derülni, hogy mennyire szerep-, akció- és kalandjáték az Ultima IX és hogy a nagy sorozat méltó befejezése lesz-e.







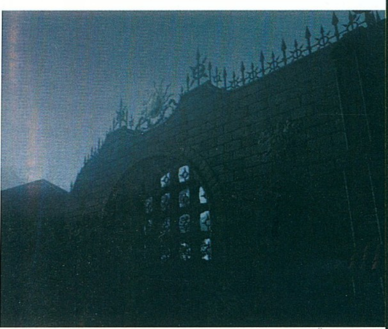
Igazán nem lehet okunk panaszra, '98 őszén legmerészebb álmainkat is felülmúló mennyiségben jelennek majd meg szerepjátékok...

Diablo II

Blizzard

A nem egy helyen az „Év játékának" kikiáltott Diablo óriási sikere után nem volt nehéz kitalálni, hogy előbb vagy utóbb el fog készülni a folytatás is. A Blizzard szerencsére nem az előző rész sikerének árnyékában szeretné eladhatóvá tenni a folytatást, hanem egy teljesen új és átalakított programot fog megjelentetni 1998 végén vagy '99 elején.

Három karakter helyett öt szereplő valamelyikével vághatunk neki a kalandnak, amely az első résznél nagyságrendekkel nagyobb területen fog játszódni. Négy hatalmas, lakosokkal teli város, erdők, kripták, kazamaták és persze hatalmas földalatti barlangrendszerek várnak arra, hogy felfedezzük őket. A világ telis-tele van új küldetésekkel, fegyverekkel, varázslatokkal, páncélokkal, szörnyetegekkel és nem-játékos karakterekkel.





A kiállítás remek alkalmat adott arra, hogy egy kicsit jobban körüljárjuk '98 végének egyik legjobban várt alkotását. A játék első ránézésre is olyan volt, amilyennek álmainkban látni szerettük volna, mégis úgy gondoltuk, meséljen erről inkább az, aki igazán illetékes a kérdésben. Éppen ezért a most következő rövid interjúban beszélgetőpartnerünk a Diablo 2 egyik programozója, Rick Seis volt.



ZED: *Pontosan mi is a Te feladatod a Diablo 2-ben? Az előbb mintha azt hallottam volna, hogy a szörnyek mesterséges intelligenciáját csinálod?*

Rick: Nem, a szörnyekért szerencsére nem én vagyok a felelős. Az Mark dolga, küzd is velük rendesen. Én egyfelől a térképeken dolgozom (hogy minden a helyén legyen) másfelől az összes távolsági fegyver - legyen az dárda vagy tűzlabda - az én hatásköröm. Minden amivel lőni lehet, hozzám tartozik.

ZED: *Ha már a térképeket említetted, mekkora is lesz a bejárható terület Diablo II-ben?*

Rick: Hatalmas, sokszorosa az első résznek, van is vele munkám bőven (nevet). Az érdekesség a dologban, hogy a programban lévő négy város között ténylegesen gyalogszerrel kell közlekedned. Kicsit úgy képzeld el az egészet, mint az Ultima VII-ben. Már magában az is igen sok időt vesz igénybe, hogy egyik helyről átsétálj a másikra. Természetesen lesznek teleportok, de ezeket kezdetben még nem tudod majd használni. És akkor még nem is beszéltünk a katakombákról, barlangokról és egyéb izgalmas helyekről...

ZED: *A második részben is Diablót kell megölni, vagy esetleg más főellenségek is lesznek?*

Rick: Nem árulok el nagy titkot, ha azt mondom, hogy természetesen Diablo lesz a főellenség, de terveink szerint Baal és Mephisto, a két testvér is jelen lesz a végső összecsapásnál. Ez azonban még nem eldöntött tény, ráadásul a dolog megvalósítása sem annyira egyszerű, mint ahogy hangzik. Az mindenesetre biztos, hogy az utolsó csata - így vagy úgy - igen látványos lesz!

ZED: *Melyek lesznek a legnagyobb változtatások a játékmenetben?*

Rick: Szintlépéskor nemcsak az alaptulajdonságaidat növelheted, hanem lesznek képzettségeid is, ezeket is fejlesztened kell. Az öt új karakterről már bizonyára hallottál. A grafikában is lesznek újítások, a képernyőn felismerhető lesz, hogy karaktered milyen páncélt hord éppen, vagy milyen fegyver van a kezében. Újdonság, hogy a játékoshoz mások is csatlakozhatnak, azaz, ha elég ügyes vagy, akár lehet egy kisebb csapatod is.

ZED: *A mondanál néhány szót multiplayer részről?*

Rick: Terveink szerint az interneten 16 karakter kalandozhat majd egyszerre, az öt válaszható karakter mellett a vállalkozó szelleműek akár egy szörnyeteg bőrében is elindulhatnak. Egyébként minden a régi, azaz nem teljesen, de ez egyelőre maradjon még titok.

ZED: *Mi a helyzet a csalásokkal? Mi a véleményed a Battle.net-en kialakult helyzetről?*

Rick: Nagyon sokan panaszkodtak, hogy nincs értelme a játéknak, mert néhány magát rendkívül jópofának tartó figura unfair módon felturbózott karakte-



rével vadászik a becsületes játékosokra. Kezdetben ez még nem volt annyira jellemző, később azonban olyan méreteket öltött a csalás, hogy a Diablo 2-re kénytelenek voltunk egy teljesen új rendszert kidolgozni. Az Ultima Online-hoz hasonlóan a játékosok minden adata a központi szerveren lesz elhelyezve, ezzel reméIhetőleg csökkenteni fogjuk a csalás lehetőségét. Teljesen kizárni persze lehetetlen, de törekszünk rá. Részemről egyébként – és ezzel a Blizzardnál min-

denki egyetért velem - szánalmasnak találom azokat a játékosokat, akik csak csalás útján, más becsületesen játszó játékosok kárára képesek eredményeket elérni. Amíg az ember a gép ellen csal, addig csak saját magát csapja be. Ha ugyanezt a Battle.net-en teszed, akkor már mások játékát is elronthatod...

ZED: *Hogy álltok a játékkal jelen pillanatban? Hátra van még valamilyen komoly probléma megoldása?*

Rick: Jelen pillanatban úgy tűnik, hogy maga a játék szép lassan elkészül. A szörnyek, a fegyverek és úgy általában minden tárgy a helyén van, a karakterek is elkészültek, bár a forgatókönyvön még van mit csiszolni. Most következik a multiplayer rész kialakítása, és az igazat megvallva, ez nagyon kemény dió lesz. Az a 16 játékos amit az előbb említettem jól hangzik, de összehozni nem lesz könnyű!

ZED: *Ez ugyan nem a Diablo 2-höz kapcsolódik, de hallottunk a Starcraft-botrányról és a feljelentésről is. Mi is a helyzet ezzel?*

Rick: Több játékos jelezte, hogy a CD key-ével nem tud belépni a Battle.net-re. Mi megnéztük, hogy mitől is lehet ez, és rájöttünk, hogy a hiba a Starcraft kódjában van. Azért gyűjtöttük be ezeknek a felhasználóknak az e-mail címét, hogy értesíteni tudjuk őket, amikor a hibajavító patch elkészül. Sokan felfújták ezt a dolgot, olyasmit is hallottunk, hogy egyes feltételezések szerint így gyűjtöttünk adatokat az illegális felhasználókról. Ugyan már, erről szó sincs. Még egyszer mondom, a kód egyszerűen csak email címeket szedett le néhány rendszerről, azt is csak egy hétig, sőt, az így begyűjtött adatokat már meg is semmisítettük.

ZED: *A standon sehol sem láttam a Warcraft Adventures-t... Mi történt? Ugye nem igaz az interneten olvasható pletyka, miszerint abbahagytátok a fejlesztést?*



Rick: De, sajnos igaz. A program fejlesztését valóban félbeszakítottuk, mert még rengeteg munka lett volna vele. Az igazság az, hogy szerettünk volna minél több energiát a Diablo II-re koncentrálni, így le kellett mondanunk a manapság amúgy sem a legnépszerűbb kategóriába tartozó Warcraft Adventures-ről. Kár érte, jópofa játék lehetett volna belőle, vigasztaljon viszont a tudat, hogy így van esély a Diablo 2 karácsonyi megjelenésére...

ZED: *Végül egy személyes kérdés: Te milyen játékokkal szeretsz játszani, vagy lehet, hogy úgy kéne kérdeznem, egyáltalán van időd játszani?*

Rick: Túl sok időm valóban nincs játszani, de ha már választanom kell, én leginkább az RPG-ket szeretem. Azok közül is a hagyományos stílus híve vagyok, így kedvencem a Might and Magic és a Wizardry sorozat. Többen vagyunk így a Blizzardnál, éppen ezért hatalmas viták zajlottak pont azon a kérdésen, hogy a Diablo 2 mennyire legyen akciójáték és mennyire legyen RPG. Az az érzésem, végül sikerült egy olyan kompromisszumos megoldást találnunk, ami mindkét tábor rajongóinak meg fog felelni. Csak már készülne el...





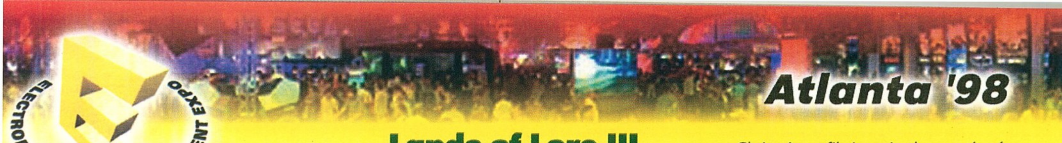
Tudtad-e?

Tudtad-e?

... hogy habár Atlantának a Sólymok (Atlanta Hawks) személyében NBA kosárlabda csapata is van, a város túlnyomó része mégis inkább a baseballcsapat, az Atlanta Braves meccseire figyel. Ez persze nem véletlen, hiszen míg a Hawks közepesen muzsikál az NBA-ben, addig a Braves tavaly a Major League bajnoka volt. A boltokban is főleg baseball kiegészítőket árulnak a kereskedők, így például könnyedén beszerezhető a Braves jelképe, a cherokee múltra utaló vörös tomahawk is.

Tudtad-e?

...hogy a Föld legnézettebb TV csatornája, a CNN is Atlantában működik? A világ egyik leggazdagabb embereként számon tartott Ted Turner tulajdonában lévő TV társaság a híres CNN Towerből sugározza műsorát. A közvetlenül a Georgia Dome mellett elhelyezkedő épületbe turistautakat is szerveznek, a látogatók egy üvegfal mögül élőben is megcsodálhatják a műsorvezetőket munka - az adás - közben.



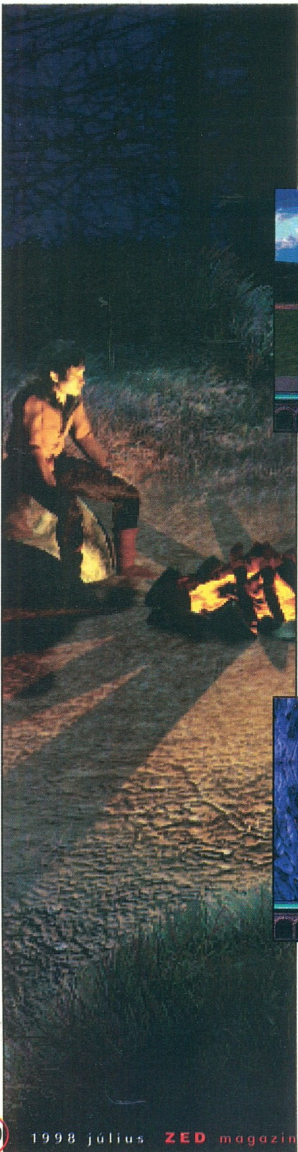
Lands of Lore III

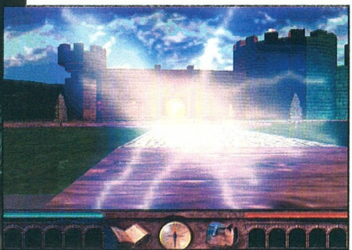
Virgin / Westwood

A Lands of Lore harmadik részét októberre ígérik a fejlesztők. Ez a dátum annak fényében elég utópisztikusnak tűnik, hogy a második epizódra jó három-négy évet kellet várni, míg elkészült. Többek között erről is beszélgettünk Chris Longpre-vel, a Lands of Lore sorozat producerével.

ZED: *Ne haragudj, hogy megkérdezem, de nem túl optimista a tervezett októberi megjelenés?*

Chris: Optimistának éppen optimista, de semmiképpen sem túlzó. Sokan persze erős fenntartásokkal kezelik az álláspontunkat, de én jelen pillanatban egészen biztos vagyok benne, hogy tartani tudjuk az időpontot.





ZED: *Akkor egyvalamit nem értek, ha kb. egy év alatt meg tudjátok csinálni a harmadik részt, akkor miért tartott annyi ideig a Lands of Lore II elkészítése?*

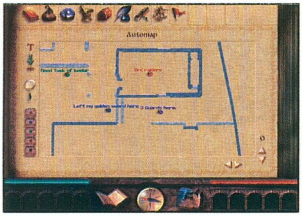
Chris: Amikor a LOL II-t elkezdtük, a 3D-s megjelenítés még gyerekcipőben járt. Nem is gondoltuk, hogy mennyi gonddal jár egy 3D engine elkészítése. Most már van egy kész rendszerünk és csak azt kell módosítanunk az elvárásoknak megfelelően. Az is fontos, hogy a LOL II készítése közben rengeteg tapasztalatot szereztünk,



amelyet felhasználhatunk a harmadik résznél. Emellett a LOL III-ban kevesebb lesz a mozi, és ezzel is lényegesen csökken a fejlesztésre szánt idő.

ZED: *Mi változott a második rész óta a grafikában?*

Chris: A grafikai engine-ben natív támogatás lesz az ismertebb 3D gyorsítók számára. Fontos újítás, hogy a játékban szereplő szörnyetegek és emberek a Blade Runnerhez hasonlóan voxel-technológiával kelnek életre, így lényeges sebességjavu-



lást tudtunk elérni még gyengébb teljesítményű gépeken is. Ezzel a technikával egyébként valódi 3D lényeket teremtettünk poligonok használata nélkül.

ZED: *Kiket irányíthatunk a harmadik részben? Az első részből ismert négy hős közül valamelyiket, esetleg a LOL II főszereplőjét? Lesz-e csapatunk, vagy ismét egyedül kell kalandoznunk?*

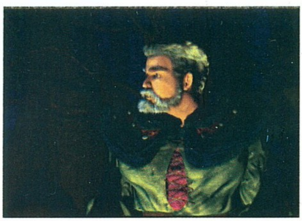
Chris: Egy új szereplőt irányíthatsz a játékban, név szerint Copper LeGrét. A játékmenet szinte teljes egészében a második részre fog épülni, tehát nem lesz csapat sem. Viszont NPC-k csatlakozhatnak hozzád, akik ugyan közvetlenül nem vesznek részt a csatában, csak bizonyos plusz képességeket nyújtanak a hősödnek. A karaktered egyébként induláskor kiválaszthatja, hogy Gladstone négy kalandozó-céhe közül melyiknek a tagja legyen, ennek függvényében változnak a képességei és a kezdeti felszerelése is.

ZED: *Látom, változtattatok a kezelőfelületen is...*

Chris: Igen, de ez inkább formai változtatás, mintsem lényegi. Beépítettünk néhány olyan kényelmi funkciót, ami a második részből kimaradt. Ettől függetlenül azonban többnyire minden a régi.

ZED: *Mondanál valamit a történetről?*

Chris: Röviden összefoglalva a főhős apjának gyilkosát kell felkutatni a játékosnak. Ennél többet egyelőre még nem szeretnék elárulni, de azt már most megígérhetem, hogy a történet legalább annyira izgalmas, összetett és változatos lesz, mint a második részben!



SZIMULÁTOR

A "Voodoo-kor"-ból a Quake klónok mellett leginkább a szimulátorok profitálnak. Öröm nézni a 3Dfx-es szimulátorok második generációjának megjelenését...

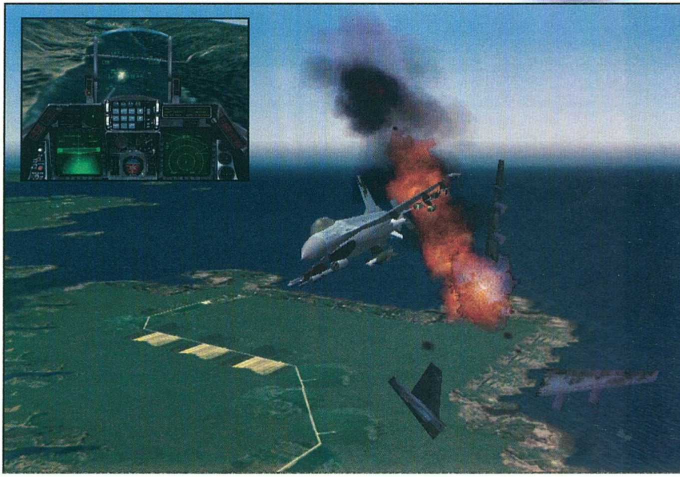
Falcon 4.0

MicroProse

A Falcon 4.0 a Koreai-félszigeten, egy képzeletbeli háborúban játszódik. A játékos egy F16-os harci repülőgép pilótáját alakítja, akinek különböző légi és földi célpontok elleni bevetéseken kell részt vennie. A játék készítői teljes alaposságra törekednek, ezért az összes repülőgép és fegyverrendszer valósághűen fog működni. A gépek, bázisok, fegyverek és egyéb tárgyak mint *texture-mapped* 3D technológiával lettek kidolgozva, digitalizált légifelvételek alapján. A programban négyféle választható játékmód lesz: *instant action, dogfight, tactical engagement* és *campaign*.

Az első magáért beszél, a játékos célja, hogy egy végtelen lőszerrel és üzemanyaggal felszerelt F-16-ossal minél több ellenséges gépet szedjen le, mindezt egyszerűsített repülési feltételek között.

A *dogfight* mód kizárólag többjátékos üzemmódban működik, ekkor négy csapat F-16-os harcolhat egymás ellen. A *tactical engagement*-ben előre letárolt, vagy általunk szerkesztett szóló küldetéseket hajthatunk végre. Itt kapott helyet néhány gyakorló misszió is, amelyek segítségével könnyebben elsajátíthatjuk madarunk irányítását. Végére maradt a *campaign* mód, a játék lelke, amelyben a játékosok bekapcsolódhatnak a háborúba, egyre nehezedő küldetések sorozatán keresztül.





A programot, amely az F-16-os legújabb változatának, az F-16C-nek alapján készült, az amerikai légierő pilótái tesztelik. Valószínűleg az eddig megjelent legélethűbb szimulátorral lesz dolgunk, így talán nem meglepő, hogy az ajánlott hardver egy PII-es processzor, 64 Mb RAM-mal.

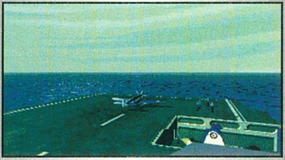
A nagy nevek közül is a legnagyobb a Falcon 4.0. A kérdés csak az, hogy annyi elhalasztott kiadási dátum után vajon tényleg megjelenik-e karácsonyra?

Mig Alley

Empire / Rowan

Sokak szerint a légiharc az ötvenes években volt a legnagyobb kihívás. Akkor még nem voltak radarirányítású rakéták, közel kellett repülni az ellenséghez, hogy le lehessen vadászni. Mindezt közel ezer mérföld/óra sebességgel száguldó repülőkkel kellett végrehajtani, ami nem volt igazán egyszerű feladat. Most a Rowan fejlesztőcsapatának köszönhetően mi is kipróbálhatjuk, hogy milyen ez az érzés, akik a népszerű Flying Corps után ezzel az alkotásukkal a sugárhajtású gépek világába kóstolnak bele. A játék segítségével a koreai háborúba avatkozhatunk bele, mind légi, mind földi célpontok ellen, propelleres és lökhajtásos repülőgépek „nyergében" ülve. Repülőnket saját ízlésünknek megfelelően festhetjük át, akár az összes lelőtt ellenséges gépet rápingálhatjuk az oldalára. A berepülhető vidék a korhű fényképek és a kémműholdak-fotói alapján került bele a programba. A játékban egyszerre akár száz repülőgép is a levegőben lehet egyszerre, miközben 12 játékos kergetheti egymást hálózaton keresztül! Az össze-vissza repkedő rádióüzeneteknek köszönhetően pedig úgy fogjuk érezni magunkat, mintha tényleg a csata közepén lennénk.







F-16 Viper – Mig-29 Fulcrum

Novalogic

A Novalogic két szimulátorának minden paramétere megegyezik, egyedül a repülhető géptípusban különböznek. Ez a két repülő, korunk legerősebb és leggyorsabb vadászgépei: az amerikai F-16 és az orosz Mig-29. Mindkét programban 40 egyéni küldetés lesz, de a játékokat igazából multiplayerre tervezték. A hatalmas berepülhető területen, a novaworld.net-en egyszerre akár 100 játékos is harcolhat egymás ellen! A virtuális pilótafülke, a látványos kameranézetek, az élethű mozgás és a 3Dfx-támogatás sem maradt ki a programokból, így a szimulátor rajongók igazi csemegével lesznek gazdagabbak.







Top Gun: Hornet's Nest

MicroProse / Zipper Interactive

Nyilván sokan látták a Top Gun c. filmet és szerettek volna a főszereplő Maverick bőrébe bújni. Nemsokára erre is meg lesz a lehetőségük, mert 1998 telén a MicroProse piacra dobaj a Top Gun második részét Hornet's Nest címmel.



Az első részhez hasonlóan itt is inkább az akciórészeken lesz a hangsúly, mint az abszolút valósághű szimuláción, így a fejlesztők nem kis iróniával kifejezetten azoknak ajánlják a programot, „akik jobban szeretik a légiharcot, mint a gombnyomogatást". A játékban 30 küldetés vár ránk (3 hadjáratra széttbontva), földi és légi célpontokkal. A grafika természetesen nagyfelbontású lesz, a játék engine-je pedig támogatni fogja az ismertebb gyorsítókártyákat a Direct3D szabványon keresztül. A „Fire at Will" egyik komoly pozitívuma a küldetések közötti remek átvezető animációkban rejlett. Az új részben is számíthatunk néhány hasonló képsorra, ráadásul ismét találkozhatunk Tom Cruise kopasz kiképzőtisztjével. A programban többjátékos üzemmód is lesz, egyszerre nyolcan játszhatnak interneten vagy helyi hálózaton keresztül.



Apache Havoc

Empire

Azok, akik nem igazán rajonganak az abszolút élethű, „hardcore" szimulátorokért, valószínűleg értékelni fogják az Empire új játékát az Apache Havocot, amelyben nem lesznek összetett küldetések, bonyolult feladatok, egyszerűen csak a harci helikopterek küzdelmére kell koncentrálnunk. Ez persze nem azt jelenti, hogy akciójátékkal lesz dolgunk, hiszen a programban szereplő két helikopter (az amerikai AH-64D, közismertebb nevén Apache Longbow és az orosz Mil-28N, más néven Havoc B) mozgása és viselkedése tökéletesen szimulálja a valóságot.

A 3D felszín is úgy lett elkészítve, hogy minél jobban segítse a harcoló helikoptereket: elrejtőzhetünk a kiszáradt folyómederben vagy az erdei tisztáson, hogy aztán a gyanútlan ellenséget meglephessük hátulról. Négy hatalmas terület vár arra, hogy berepüljük, mindezt valós időjárási körülmények között, bármely napszakban. A virtuális pilótafülke segítségével bármerre kinézhetünk a helikopterből.

A játék a Windows 3D grafikus felületét, a Direct3D-t használja és 1998 októberében fog megjelenni.





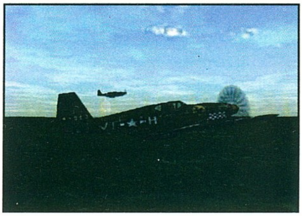
SZIMULÁTOR II. Világháború

A második világháború - ki tudja miért - mellőzött témakörnek számított az elmúlt másfél évben. Idén ősszel azonban nem kevesebb, mint hat remekbe szabott repülőgépszimulátor lát napvilágot, ráadásul mindegyik a legújabb 3D technika felhasználásával. Igazi Kánaán a szimulátor-rajongóknak.

Nations Fighter Command

Psygnosis

A Nations Fighter Commandban az amerikai, a brit és a német légierő tizenkét II. világháborús repülőgépének pilótafülkéjébe ülhetünk be. Vagy a 60 (minden választható országnak húsz) beépített küldetés közül választhatunk, vagy saját missziót készíthetünk magunknak. A küldetések között korhű videojeleneteket tekinthetünk meg, amelyekből az általunk választott ország háborús tevékenységét tudhatjuk meg. A terepet műholdfelvételek segítségével sikerült teljesen élethűre varázsolni. Természetesen nem a csupasz talaj fölött kell repkednünk, a tájat fák, hidak, járművek, gyalogosok és épületek tarkítják. Ezen felül a játék engine-jébe még egy felhő-generáló programrész is belekerült. Az időjárás váltakozik, a földön mászkáló emberek pedig szétszaladnak, amikor egy lelőtt gép zuhanni kezd feléjük. A valósághű érzetet tovább fokozzák a 3D Doppler hangeffektek - beleértve a rádióbeszélgetéseket is - és a megfelelő muzsika.





Érdekes, hogy mind a hat játék az európai hadszíntér eseményeit dolgozza fel. Pedig 3Dfx-szel a japán anyahajók is igen jól néznének ki...

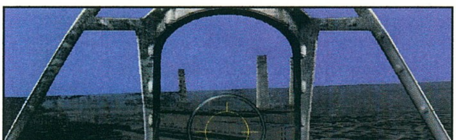
MS Combat Simulator

Microsoft

A Microsoft eddig csak a polgári repülőgépszimulátorairól volt híres, ezúttal azonban ő is megpróbálkozik egy második világháborús darabbal. A játékba 8 repülőgép kerül bele: a Spitfire Mk I, a Hurricane Mk I, a Messerschmitt Me 109 E és 109 G, a Focke Wulf Fw 190 A8, a P-47D Thunderbolt, a P51-D Mustang és a Spitfire Mk IX. Mind a nyolc gépnek eredeti fényképek alapján készült, nagyfelbontású műszerfala lesz.



A játékban az Európa nyugati égboltján zajlott légiharcokban vehetünk részt angol vagy német oldalon. A küldetések a történelemben jártasaknak ismerősek lesznek. A Battle of Britain kampány, amely 1940 júliusától októberig zajlik, például három részekből áll: harc a La Manche felett, német támadás az angol repülőterek és gyárak ellen, végül London bombázása.



Akik ismerik az MS Flight Simulator sorozatot, azok tudják, hogy a nagyobb városok teljes élethűségben szoktak szerepelni ezekben a programokban. Itt sem lesz ez másként, a készítők Párizst, Londont és Berlint eredeti térképek és felvételek alapján teljesen újraépítették 3D-ben. Akár az Eiffel-tornyot is körberepülhetjük, ha a harc hevében lesz rá időnk!

A játék támogatja a force feedbackes joystick-okat, flight yoke-okat, és minden olyan 3D gyorsítókártyát, ami Direct3D kompatibilis.

Érdekességek az E3-ról

Szinte minden standon gyönyörű hostess lányok várják az érdeklődőket, igen gyakran Penthouse és Playboy „nyuszik" mosolyognak a látogatókra (természetesen ízlésesen, mégis meglehetősen lengén öltözve). Lara Croft sikerének köszönhetően egyre több játéknak lesz női főszereplője és természetesen az ezeket a kitalált figurákat megszemélyesítő hús-vér leányzók is megtalálhatóak a számítógépek között. Az Acclaim standon például feltűnt a Forsaken dobozán sírdogáló lány, de a szemfülesebbek találkozhattak a Deathtrap Dungeon láncokkal díszített melltartóba öltözött főhősnőjével is...

E3 1999?

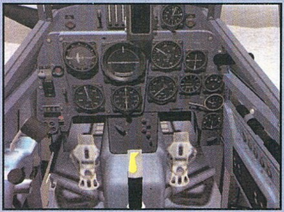
Az Egyesült Államokban sok nagy kiadó működik a nyugati parton, így érthető a törekvés, miszerint az E3-nek Los Angelesben a helye. 1996-ban valóban itt rendezték az első E3-t, '97-ben viszont a kiállítás gazdasági okok miatt átkerült Atlantába. Sokan a kiadók közül úgy érveltek, hogy a filmgyártáshoz hasonlóan a szórakoztatóipar leggyorsabban fejlődő ágazatának is Hollywood közelében kell az éves seregszemléjét tartani. Lehet, hogy ezért, lehet, hogy egészen más okok miatt, de az érvek végül célba értek és így az 1999-es E3 ismét az angyalok városában, Los Angelesben kerül megrendezésre.

Fighter Legends

Electronic Arts / Jane's



Akik ismerik a Jane's szimulátorait, azok tudják, hogy a cég mindig a legszebb és legélethűbb játékok elkészítésére törekedett. Nem lesz ez másként a Fighter Legends esetében sem, ami második világháborús témakörben is joggal pályázhat az elismerő "legekre". A helyszín az Ardennek 1944 decemberében, az utolsó jelentős német offenzíva ideje alatt, itt kell bizonyítanunk rátermettségünket akár német, akár angol, akár amerikai oldalról. Ennek megfelelően repülhetünk a P-47D Thunderbolttal, a P-51D Mustanggal, a P-38J Lightninggal, a Spitfire Mk IX-cel, a Bf-109-G-6-tal, az FW-190A-8-cal és Me-262-vel összesen 70 bevetésen keresztül. A grafikát a legapróbb részletekig valósághűre tervezték, így például egy-egy komolyabb tűzharc után a golyó ütötte nyomokat is felfedezhetjük gépünk törzsén. A programban 50 percnyi video lesz, amelyekben korhű filmbetétek segítségével értékelik teljesítményünket. A játék elkészítésében segédkezett Clarence „Bud" Anderson a brit légierő volt ezredese, Chuck Yeager pilótatársa is, aki a nagy világégés alatt 16 német gépet lőtt le. A program tervezett megjelenési ideje 1998 november.





European Air War

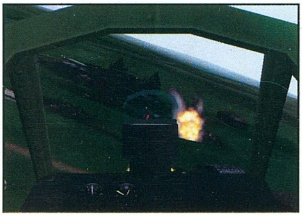
MicroProse

A European Air Wart - amely a négy évvel ezelőtt megjelent 1942: Pacific Air War folytatásának is tekinthető - már igen régóta ígérgeti a MicroProse. A játékban az európai légicsatákban vehetünk részt három kampányon keresztül. Az első a jól ismert „Battle of Britain", amelyben az Anglia feletti légi uralomért folyik a harc. A másik két kampány az „Európa 1943" és az „Európa 1944". A program bármelyik küldetését megpróbálhatjuk végigcsinálni akár a szövetségesek, akár a tengelyhatalmak oldalán. A küldetések előtti eligazítást ilyenkor a választott ország nyelvén hall-

Fighter Squadron: Screming Demons over Europe

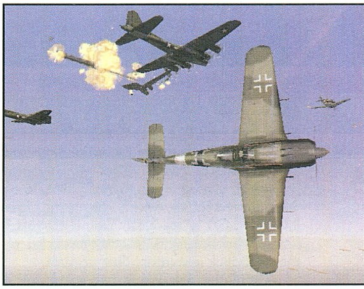
Activision / Parsoft

A Fighter Squadron az első olyan szimulátor, amelyben a nagy nehézkedési erő hatására gépünk akár el is hajolhat(!). A játékban három ország tíz gépe közül választhatjuk ki azt, amelyikkel a legtöbb kárt szeretnénk tenni az ellenségben: az amerikai P-51D, a P-38J és a B-17G; a német Me-262A, a Ju-88A és az FW-190A; az angol Typhoon Mk 1B, a Lancaster Mk II, a Mosquito Mk VI és a Spitfire mind szerepel a repertoárban. A cég *Open Plane Interface*-e lehetővé teszi, hogy más gépek is könnyedén beilleszthetőek lesznek a játékba. A program inkább a légiharcra koncentrál, a három berepülhető terület (Dover, Észak-Afrika és a Rajna völgye) is kisebb, mint a









gathatjuk végig, természetesen angol felirattal. A játék érdekessége, hogy a fő tervezője és programozója az a Tsuyoshi „TK” Kawahito, aki nem is olyan régen még a Jane's „színeiben” tevékenykedett, és többek között a Longbow-n is dolgozott. A European Air Warban egy küldetésszerkesztő is helyet kapott, ennek segítségével saját bevetéseket is készíthetünk magunknak az összes fontosabb paraméter beállításával.





többi második világháborús játékban. Három kampány vár ránk (minden választható országnak egy), de a beépített küldetés-szerkesztővel itt is újabb bevetéseket készíthetünk magunknak. A játék érdekessége, hogy az összes bemutatott II. világháborús repülőgép-szimulátor közül ez az egyetlen, amelyben nehézbombázóval is repülhetünk.



Fighter Duel 2.0

Ocean / Infogrames

Akik ismerik a Fighter Duel sorozatot (az első ilyen játék még Amigán jelent meg), azok tudhatják, hogy ezek a programok elsősorban a légiharcra koncentráltak, földi célpontok ellen irányuló küldetések nem igazán szerepeltek bennük.

A készítők szeretnék ezt megváltoztatni, az ősszel megjelenő Fighter Duel 2.0 már egy teljes értékű szimulátor lesz. A többi II. Világháborús programmal ellentétben ebben a játékban a küldetések nem feltétlen megtörtént eseményeken alapulnak, lesznek fiktív missziók is.

A legutóbbi adatok szerint a játékban 44 repülőgép pilótafülkéjébe ülhetünk bele, az AT-6 Texantól kezdve, a Brewster Buffalon keresztül egészen a Me-262-ig. A programban virtuális 3D pilótafülke lesz, valamint külön programrész a speciális effektek megjelenítésére (robbanás, füst, lövedékek).

A grafikai engine támogatni fogja az Open GL-t, Direct 3D-t és a második generációs gyorsítókártyákat is (Voodoo 2). Megjelenés késő ősszel várható.

SZIMULÁTOR Autós/motoros

Pac Man után a legősibb játékkategória. Végy egy autót, valamilyen utat, az éppen aktuális processzornak megfelelő, gyors 3D rendszert és kész a sikerprogram. Száguldás, előzések, látványos ütközések. Mindig is a játékosok kedvence volt ez a téma és nem lesz ez másként a jövőben sem.

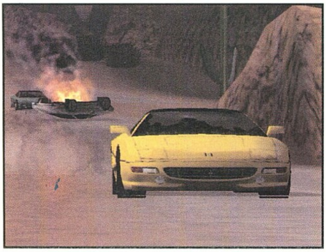
Need for Speed III: Hot Pursuit

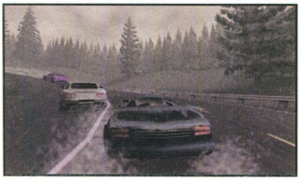
Electronics Arts

Az Electronic Arts a Need for Speed sorozat legújabb részét azoknak ajánlja, akiknek nem adatott meg a lehetőség, hogy kipróbálhassanak egy Ferrarit vagy egy Lamborghinit. Az előző részekben szereplő sportkocsik mellett új autók is helyet kaptak a harmadik részben, de típusukat az EA még nem hozta nyilvánosságra. Nyolc valódi versenypálya került bele a programba, mindegyikük 16 bites színmélységben. A rendőrök mesterséges intelligenciája is fejlődött, személyiségüktől függően reagálnak az eseményekre, ha pl. megpróbáljuk leszorítani őket az útról.

A beállítható opciók is igen sokrétűek: a forgalom ki/be kapcsolható, kérhetünk navigátort vagy az útra festett nyilakat is, amelyek előre jelzik a kanyarokat, lesz kipörgésgátló és automatikus fékezés is. Az autókat átfesthetjük, akinek nem tetszik a hagyományos, tűzpiros Ferrari, az alkothat akár méregzöld alapon lila pöttyös változatot is. Váltakozó időjárási és az ezekhez kapcsolódó útviszonyok nehezítik a vezetést (havazás, eső). Az év végén megjelenő programban természetesen teljes multiplayer opció is helyet kapott.







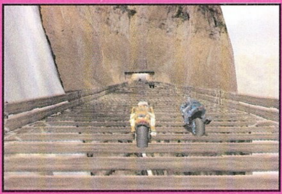
Motoracer 2

Electronic Arts / Delphine

Sok újság szavazása alapján a Motoracer volt az 1997-es esztendő legjobb versenyzős játéka. Kétségtelen, hogy tényleg hatalmas élményt és semmilyen más játékhoz nem hasonlítható sebességérzést kapott, aki kipróbálta a programot. A folytatásban utcai vagy crossmotorunk nyergében vághatunk neki a 30 új pályának, olyan egzotikus helyszíneken, mint a Szahara vagy az Amazonas menti esőerdők. Akinek ez nem lenne elég, az a beépített tervezővel teljesen új pályákat is tervezhet magának.

A feljavított grafikai engine-ben már az időjárás változásainak is komoly szerepe van. A havazás, az eső vagy a homokvihar erősen csökkenti azt az - amúgy sem hosszú - időt, amennyit biztonságban el tudunk tölteni a motor nyergében. A valósidejű fényeffektek is hozzájárulnak a minél valósághűbb megjelenítéshez, napos időben például a motor árnyéka igen jól kivehető az aszfalton, esőben ellenben csak egy elmosódott folt látható. Kétfajta üzemmódban versenyezhetünk: *arcade* és szimulátor, az utóbbiban az ütközések és bukások hatására a motorunk teljesítménye egyre romlik, még az is elképzelhető, hogy egy borulás után már nem is tudjuk folytatni a versenyt.

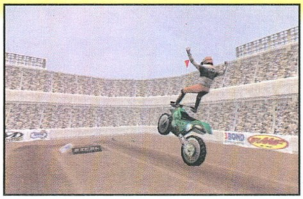
Az 1998 végén megjelenő program az összes ismertebb 3D kártyát támogatja.





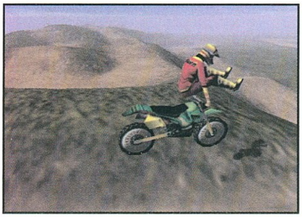
Motocross Madness

Microsoft



Eddig nem sok játékban volt alkalmunk kipróbálni, milyen is lehet egy crossmotorral a sárban dagonyázni. Hamarosan erre is sor kerül, a Morocross Madness című programjának köszönhetően.

A játékba új irányítási módszer kerül, a szokásos gáz, fék, kormány és sebességváltó mellett a motoros súlypontjának a helyét is változtathatjuk. Ezzel a módszerrel teljesen valósághű irányítás érhető el, hiszen kanyarban most már bedőlhetünk, ugratás közben pedig korrigálni tudjuk a motor dőlését. A levegőben egyébként 16 vadabbnál vadabb mutatványt hajthatunk végre a motorral. Azoknak sem kell csalódni, akiknek eddig nem sok babér termett a motoros programokban, a játékban lesz olyan versenyszám is, ahol a cél a minél nagyobb és látványosabb bukás végrehajtása.



A program fényképek alapján készített nagyfelbontású textúrákkal dolgozik, amelyek segítségével a versenyzők, a motorok, a táj és az ég élethű megjelenítésére lesz lehetőség. Akinek a 30 beépített pálya nem felel meg, azok a játékhoz adott szerkesztővel újabbakat készíthetnek. Az év végén megjelenő játék támogatni fogja a force feedbackes joystickokat és az összes ismertebb 3D-s gyorsítókártyát is.

Érdekes módon autós programból idén kevesebbet láttunk, mint általában. Annál inkább tobzódtak a mindezidáig kisebb népszerűségnek örvendő motorszimulátorok...

Trendek

Az E3 legfontosabb érdekességei közé tartozik, hogy a rendkívül népszerű 3D játékok mellett igen nagy jelentőségűek az interneten játszható programok. Az E3-on több, mint 100 olyan játékot mutattak be, ami kizárólag a világhálón működik.

A felmérések szerint Amerikában tavaly 12.5 millió játékos majdnem 100 millió órát töltött el internetes játékokkal, és ez a szám 1998-ban vélhetőleg a triplájára emelkedik. Európában a helyzet némileg más a telefontarifák miatt, de a tendenciákat elnézve hamarosan nálunk is nőni fog az ilyen jellegű szórakozásra szánt idő.

Az E3-on kihirdetett
hivatalos eredmények
alapján...

1997 legjobb kalandjátéka:
Blade Runner
1997 legjobb szerepjátéka:
Blade Runner
1997 legjobb szimulátora:
MS Flight Simulator 98
1997 legjobb sport játéka:
FIFA Road to World Cup `98
1997 legjobb stratégiai játéka:
Age of Empires
1997 legjobb internetes játéka.
Ultima Online

Carmageddon 2

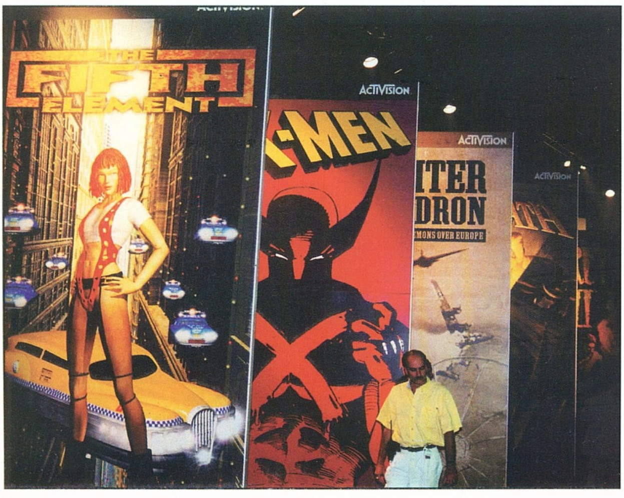
SCI

A felsorolás végére maradt 1997 sikerprogramjának, a Carmageddonnak a folytatása. A Carmageddon 2: Carpocalypse Now-ban a cél változatlan: törni, zúzni, gázolni, rombolni és csak legutolsósorban teljesíteni a pályát. Természetesen rengeteg új autóra és helyszínre számíthatunk a második részben, a legfontosabb újítás azonban mégis az új grafikai engine bevezetése. Ennek keretein belül minden poligonokból fog felépülni, beleértve a járókelőket is. Autónkból darabok szakadhatnak ki sőt, egy-egy rázósabb ütközés után a füst mellett nem ritkán barátságos lángnyelvek is kicsaphatnak a járgányból. Ami a mozgást illeti, az új 3D rendszer ellenére minden maradt a régiben, így az igazi Carmageddon megszállottakat biztosan nem éri majd csalódás.



Good bye Atlanta,



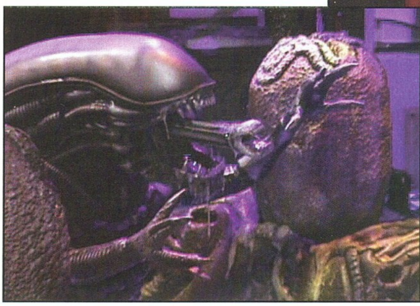


Most, lassan egy hónappal az E3 után a kiadók és a média figyelme egyre inkább a soron következő nagy kiállítás, a londoni központú ECTS felé fordul. A szeptember hatodika és nyolcadika között megrendezésre kerülő esemény méreteiben ugyan elmarad az E3-től, az európai piac számára azonban mindenképpen meghatározó. A főszervező Miller Freeman véleménye szerint ***„az idén ősszel megrendezésre kerülő ECTS méreteiben és jelentőségében is túlmutat a tavalyi kiállításon"****. A rengeteg kiállító miatt az eddig másfél csarnoknyi kiállítás kibővül két és fél csarnoknyira, a különböző konferencia termeket és a galériát nem számolva. Freeman adatai alapján az ECTS-nek 1997-ben 20.000 látogatója volt 57 országból, idén ezt a számot szeretnék túlszárnyalni. Eddig 128 cég jelezte részvételi szándékát, köztük a Sega és a Nintendo melyek az első komolyabb európai bemutatkozásra készülnek. A kilátások bíztatóak, így csak zárójelben jegyezzük meg, hogy értesüléseink szerint a legnagyobb kiadók közül többen is távol maradnak az eseménytől (Electronic Arts, Activision, sőt, valószínűleg a Virgin Interactive is...).*

hello London...







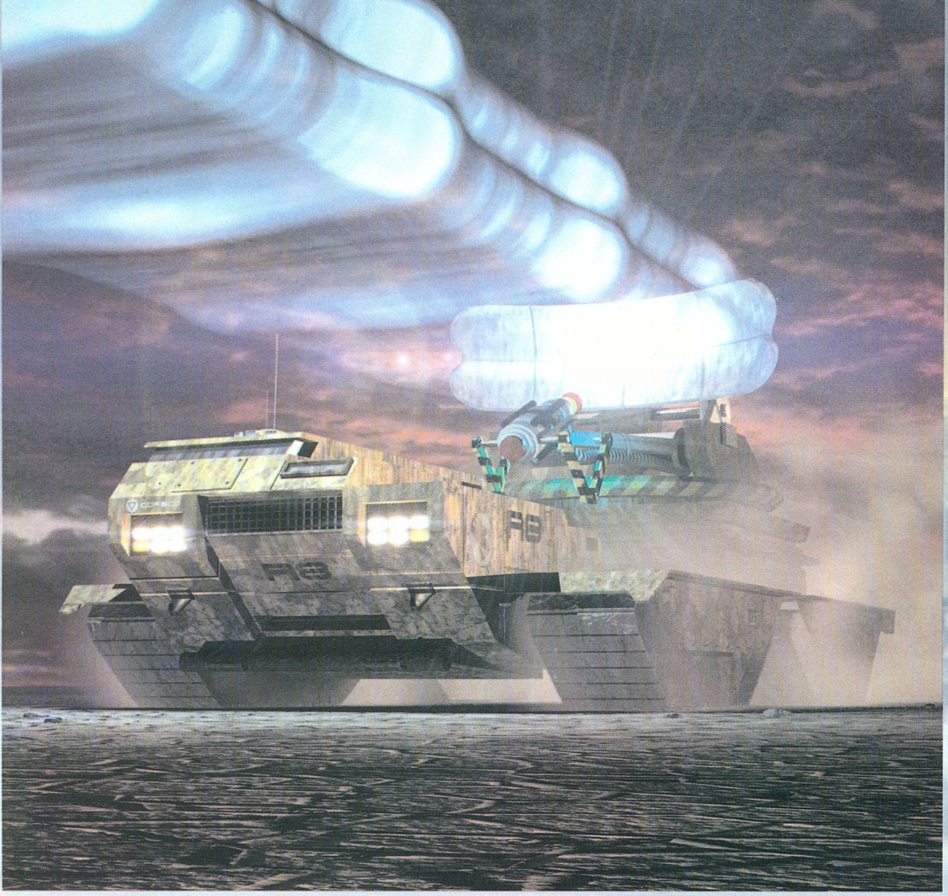




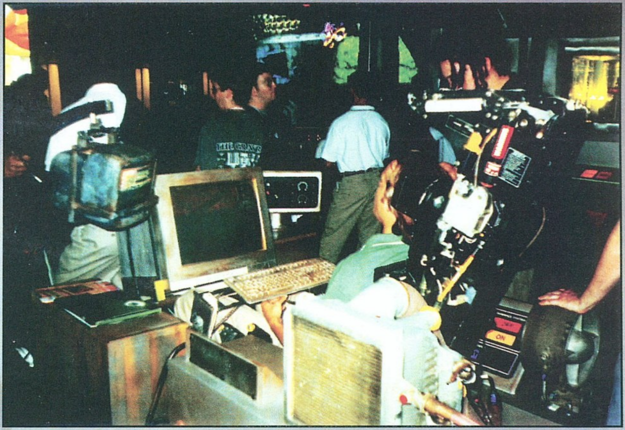
EXKLUZÍV INTERJÚ

Command & Conquer: Tiberian Sun

Az őszre várt program egyik fejlesztőjével, Lincoln Deeannel beszélgettünk arról, hogy a nagysikerű játék folytatása milyen újdonságokat fog tartalmazni.



A Virgin stand egyik sarkában különös félhomály uralkodott. Mindössze néhány szürkés és zöldes fényű lámpa világított, azok is inkább csak kötelességtudatból, mintsem igazi meggyőződésből. A szobányi terület közepén egy furcsa, különböző színekkel, jelekkel és feliratokkal telepingált pilótafülke árválkodott, már amennyiben nevezhetjük pilótafülkének ezt a katapultüléssel, monitorokkal és egyéb kezelőszervekkel ellátott szerkezetet. A szélső képernyőkön jelzőfények vibráltak, a hatalmas központi monitoron azonban egyre-másra ismerős logók tűntek fel. A fura építmény körül a Westwood Studios hagyományos zöld-fehér egyenruhájába öltözött „szerelők" nyüzsögtek és féltő gonddal őrizték soron következő remekművüket: 1998 legjobban várt real-time stratégiáját, a Tiberian Sunt.



Ebben a környezetben sikerült elbeszélgetnünk a program egyik fejlesztőjével, Lincoln Deannel. Lincoln a katapultülésből válaszolt a kérdéseinkre és eközben egy rövid bemutatót is volt szerencsénk megtekinteni. Akinek kétségei lennének a C&C sorozat harmadik részének sikerét illetően, azt már most megnyugtathatjuk: a Tiberian Sun legalább akkora – ha nem nagyobb – siker lesz, mint a Red Alert!

ZED: *Nyilván ismét lesznek mozijelenetek a két hadjárat alatt – mert feltételezem két hadjárat lesz. Találkozhatunk régi ismerősökkel?*

Lincoln: Igen, valóban két hadjárat lesz. Természetesen ezúttal is lesznek mozijelenetek a küldetések között, és az sem titok, hogy Kane is feltűnik a játékban.

ZED: *Gondolom továbbra is a GDI és a NOD a szembenálló felek...*

Lincoln: Igen, ismét a GDI és a NOD harcol a hatalomért - vagy inkább a tiberiumért -, habár jelen esetben a NOD közel sem annyira nyíltan tevékenykedik, mint a C&C-ben. Éppen ezért más jellegű felszereléssel is rendelkezik, vagyis egészen más stratégia szükséges a két oldalnál. A tiberium is változott, új felhasználási területei vannak és a környezetére is sokkal ártalmasabb. Egyszóval ez egy más világ, mint amit a C&C-ben megszokhattál.

ZED: *Miért ez a sorrend? A C&C sorozat olyan, mint a Csillagok Háborúja? Először a közepe, aztán az eleje majd a vége? Véletlen vagy szándékos ez a felépítés?*

Lincoln: Ez jó, a Csillagok Háborújához még nem hasonlított minket senki. Egyébként a válaszom: is. Kezdetben egy második világháborús programot szerettünk volna csinálni, de aztán az egész elment a C&C irányába. Nem gondoltuk, hogy ennyire sikeres lesz a játék, pontosabban azt gondoltuk, hogy tetszeni fog az embereknek, de azt nem, hogy ennyire. Eredetileg a C&C-t önálló sorozatnak gondoltuk (a játék végén lévő demo is erre utal), de aztán arra a következtetésre jutottunk, hogy miért ne hozhatnánk össze az egészet a második világháborús elképzeléseinkkel. Így aztán megcsináltuk a Red Alertet, ami az egész történetnek az előzménye. Most pedig itt a C&C tényleges folytatása, a Tiberian Sun.

ZED: *Sokan a Red Alert legnagyobb hibájának azt tartják, hogy minden különösebb stratégia és elgondolás nélkül lényegében mindenkit le lehetett győzni azzal az egyszerű taktikával, hogy "gyárts több tankot az ellenfelednél". Mi a véleményed erről, pontosabban inkább úgy kérdezem, hogy a Tiberian Sunban is ez a stratégia lesz a nyerő?*

Lincoln: Hát, a sok tank az jó dolog... Egyébként igazad van, tényleg sok helyről hallottuk már ezt a kritikát, így a Tiberian Sunban megpróbáltuk ezt jobban kiegyensúlyozni. Ezzel persze nem azt akarom mondani, hogy több tucatnyi harckocsi együtt nem képvisel komoly erőt, inkább arra gondoltam, hogy nem lesz olyan könnyű előállítani őket. A Red Alertben lényegében bárhová építkezhettél, így nem volt gond akár három-négy gyár felhúzása sem. A Tiberian Sunban ezzel szemben a rendkívül instabil, változó terepviszonyoknak köszönhetően kevesebb olyan hely lesz, ahová nyugodt lélekkel építkezhetsz. Álandó ionviharok söpörnek végig a környéken, így bizonyos mezőkre kétszer is meggondolod majd, hogy fontos létesítményt építs. Nézd csak, ez a kedvencem... (azzal Lincoln arcán kaján mosollyal rátenyerelt az előtte fekvő klaviatúra "I" gombjára. A képernyőn egyszerre legalább hat-nyolc különböző mezőbe csapott bele egy hatalmas, önmagába csavarodó kék villám és alakította sorra használhatatlan kráterekké a vidéket.) Más szóval a játékosok nem tudnak majd nyakra-főre építkezni, stratégiai döntéseket kell hozniuk, hogy mi éri meg és mi nem. Egyébként a tankok mellett is lesz jónéhány igen jól használható egységtípus megfelelő ellenszerekkel. Megpróbáltuk az egész játékot úgy felépíteni, hogy az általad is említett stratégia önmagában édeskevés legyen a győzelemhez.

...a bevetések alkalmával [a gyalogosok] tapasztalatot gyűjtenek, erősebbé válnak, sőt, a túlélőket átviheted magaddal a következő pályára.

ZED: *Ha már az egységeknél tartunk, akkor azt is megkérdezem, hogy változik e a gyalogosok szerepe. Az előző részekben ugyanis alig volt jelentőségük. A gép ugyan tudott játszani velük - elvégre ő egyenként irányította őket - de az egyszeri játékos seregén igen könnyen „átgyalogoltak"...*

Lincoln: Igen, mi is igen sokat rágódtunk ezen a kérdésen, hiszen gyalogosok nélkül nem igazi egy ilyen játék, ugyanakkor a legtöbb játékos az első komolyabb fegyver legyártása után elfelejtkezik róluk.

Tiberian Sun interjú

A Tiberian Sunban úgy kellett kialakítani őket, hogy még a későbbiekben is érdemes legyen foglalkozni velük. Éppen ezért a bevetések alkalmával tapasztalatot gyűjtenek, erősebbé válnak, sőt, a túlélőket átviheted magaddal a következő pályára. Tudom, most azt gondolod, hogy ezt már sokan megcsinálták előttünk. Ezek a katonák azonban nem csak hogy erősebbek lesznek, de értelmesebbek is. Mint az igazi veteránok, egyre jobban tudják, mi ellen hogy érdemes harcolni, mit hogy a legcélszerűbb megközelíteni. Nagy segítség ez a játékosoknak, ha ugyanis vigyáznak az embereikre, idővel igen értékes és jól használható katonáik lehetnek. Mit szólsz hozzá?

ZED: *Jól hangzik! És mi a helyzet a vízi egységekkel? Itt nem látok egyet sem...*

Lincoln: Vízi egységek nem lesznek a programban, mivel nincs szükség rájuk. A legtöbb egység lebeg, így a hajók és tengeralattjárók legfeljebb nosztalgiából kerülhettek volna bele a játékba. A Red Alertben amúgy is inkább elszigeteltek egymástól területeket, lelassították a játékot, nem kedveztek igazán a multiplayer összecsapásoknak. Nem mondom, egy tengeri ütközetnek remek hangulata volt, de az igazi harcok többnyire úgyis a szárazföldön zajlottak.



míg a TA pályái előre elkészített, legenerált területek, addig a TS terepviszonyai folyamatosan változnak. Akár a játékos, akár az időjárás képes átrendezni a tájat

ZED: *Mi a helyzet a Harvesterekkel? Remélem nem haragszol meg, ha azt mondom, a Red Alertben igen ostobán viselkedtek.*

Lincoln: Ugyan dehogy, hiszen igazad van. Főleg nagy számban voltak kezelhetetlenek, ha kevés finomítót építettél nekik. Megnyugtathatlak, a Tiberian Sunban már sokkal jobb a helyzet, a Harvesterek értelmesebbek, nem mennek például ellenséges területre, hacsak nem adsz nekik egyértelműen erre vonatkozó utasítást. Fejlesztettünk az útkereső algoritmuson is, így most már megtalálják a tiberium mező és a finomító közötti legrövidebb utat.

ZED: *Sok új egységet terveztetek ajátékhoz? Újabban nagy divat, hogy egy RTS megjelenése után nem sokkal a netről egyre újabb és újabb egységeket lehet letölteni. Terveztek ilyesmit?*

Lincoln: No akkor nézzük szép sorjában a kérdéseket. Először is a Tiberian Sunban is hasonló mennyiségű egység lesz, mint akár a C&C-ben, akár a Red Alertben. Az igazat megvallva egy picit több, de nem sokkal. Véleményünk szerint egyébként nincs is szükség igazán sok egységre, mivel ez nagyon személytelenné teszi a játékot. Nehéz megjegyezni, hogy mi miért jó vagy miért nem jó, ha viszont nem ismered megfelelően az eszközeidet, akkor nem is lehetsz jó stratéga. Internetről letölthető egységekről sem esett szó, még egyszer mondom: feleslegesnek érezzük. Idővel nyilván lesz küldetéslemez néhány újabb fegyverrel, de mint ahogy eddig is láthattad, ezeknél inkább a megoldásra váró feladatokon van a hangsúly, nem pedig az új egységeken.



ZED: *Nyilván ismered a Total Annihilationt és az általa használt 3D tereprendszert. Elzézve a Tiberian Sunt, ez a játék is valódi 3D rendszerre épül, de valahogy mégis másnak tűnik. Példának okáért a Tiberium Sunban is messzebbre látunk egy hegy tetejéről?*

Lincoln: Értem, hogy mire gondolsz, így először is le kell szögeznem, hogy a Tiberian Sun rendszere a látszattal ellentétben igen sokban különbözik a Total Annihilationtől. Az első és legfontosabb különbség, hogy míg a TA pályái előre elkészített, legenerált területek, addig a TS terepviszonyai folyamatosan változnak. Akár a játékos, akár az időjárás képes átrendezni a tájat, így a hegyekből gond nélkül alakulhatnak ki völgyek és kráterek. Az egységek mindig az éppen aktuális terepviszonyoknak megfelelően viselkednek, nézd például ezt a tankot (azzal rámutatott egy Mammuth Tanknak tűnő szerkezetre, amint az éppen átküzdötte magát egy kráteren. A csövei az égnek meredtek...)

ZED: *Van jelentősége, hogy merre áll a fegyver csöve? Magasról messzebbre lehet lőni?*

Lincoln: Természetesen van jelentősége, hogy merre áll a fegyver csöve, hiszen ez komolyan befolyásolja a célzást. Ami a kérdés második részét illeti, még nem tudok egyértelmű választ adni. Gondolkodunk a dolgon, pontosabban egy hasonló megoldáson. Majd meglátjuk... (nevet)

ZED: *Ennek tükrében – gondolom – bonyolítottatok egy sort az irányításon is.*

Lincoln: Nem, az irányítás továbbra is ugyanolyan egyszerű lesz, mint az első két részben. Őrjáratozni ugyan elküldhetjük az embereinket és persze néhány kézenfekvő feladatra is rábírhatjuk őket, de ezen kívül nincs túlbonyolítva a dolog. Több olyan RTS-t is tudnék mondani, ahol a fejlesztők felesleges túlzásokba estek az irányítás terén. A cél a játszhatóságon van, nem pedig a kezelés memorizálásán. Arról nem is beszélve, hogy saját tapasztalataink és felméréseink alapján a játékosok túlnyomó része nem is használná ezeket a lehetőségeket. Akkor pedig minek az egész?

ZED: *Sokakat érdekel, hogy melyek a legmeghatározóbb, legérdekesebb technikai újdonságok a Tiberian Sunban. Tudnál erről mesélni egy keveset?*

Lincoln: A legfontosabb dolog, hogy a TS rendszerét is ugyanazzal a Voxel technológiával készítettük, mint a Blade Runnert. Ennek elsősorban a sebességnél van komoly jelentősége. Sokan panaszkodtak, hogy bizonyos számú épület és egység megépítése után nagyon lelassul a Red Alert egy többjátékos parti alatt. Az új technikának köszönhetően ezt nyugodtan elfelejtheted. Figyelj csak... (ezúttal a „T” gomb volt soron és így a képernyőn hamarosan legalább 30-30 tank lőtte egymást. Nemsokára 6-8 villám is lecsapott – ez utóbbi jellegzetessége, hogy a becsapódás helyén olyan hullám fut végig a földön, mint amikor a vízbe dobunk egy követ. Ezután bekapcsolódott a küzdelembe néhány tucat gyalogos is, így a robbanásoktól és különböző effektektől szép lassan már nem is lehetett követni az eseményeket. Lincoln ekkor győzelemittas vigyorral az arcán az egérrel elkezdte rángatni a látómezőt és láss csodát, mintha csak egy állóképet mozgatott volna. Semmi akadozás...) A másik érdekesség, hogy az új technikának köszönhetően nagyobb színmélységet használhatunk. Érdemes megnézni a színes fényeket és az éjszakai küldetéseket, igazán lenyűgözőek. Riadó alatt az egész bázis pirosban látszik, félelmetes a hangulata!

ZED: *Ez tényleg lenyűgöző, de mindez hogy megy egy lassabb gépen?*

Lincoln: Hidd el nekem, majdnem ugyanígy. A cél most is az, hogy minél többen tudjanak játszani a Tiberium Sunnal, így terveink szerint egy gyengébb Pentium is elég lesz neki. Nem célunk olyan játékot csinálni, amit csak azok tudnak élvezni, akiknek PII-es gépük van 128Mb RAM-mal. Jelenleg nem tudok alsó határt mondani, de az az érzésem, senkinek sem lesz oka panaszra.

ZED: *Nem esett még szó a multiplayer részről. Gondolom már próbáltad a Starcraftot. Mi a véleményed róla? Terveztek az ott megismerthez hasonló többjátékos opciókat?*

Lincoln: Természetesen játszottam a Starcrafttal és igen jó véleménnyel vagyok róla. Határozottan jó kis játék. Ötletesek a multiplayer módok, de azért nekünk is van egy-két meglepetés a tarsolyunkban.

ZED: *Egy utolsó kérdés: a Tiberian Sun után is folytatódik a „Tiberium-Saga”?*

Lincoln: Miért ne? Rajtunk igazán nem fog múlni...





Ebben a hónapban...



52 **Knights and Merchants**





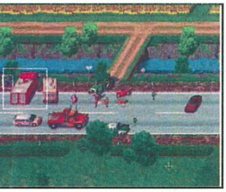
64 **Panzer Commander**

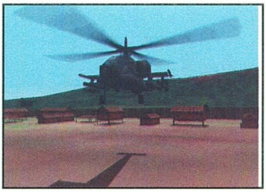
Lezajlott hát a szórakoztató elektronika idei első nagy seregszemléje, és most egészen az őszi ECTS-ig a csapból is E3 fog folyni. Az atlantai show-n megmutatkozó, körvonalazódó trendek, irányzatok csak az őszi, vagy inkább karácsonyi játékpiacon fognak begyűrűzni, mi azonban most, a játékok szempontjából ha nem is uborkaszezonnak, de aránylag nyugalmas időszaknak számító júniusi-júliusi hónapok újdonságait mutatjuk be.

Előző számunkhoz hasonlóan, most is két érdekes trendről tudunk beszámolni. Először is, megérkeztek az első játékok, amelyek már tényleg a végletekig feszegetik a régi, voodoo1-es gyorsítókártyák képességeit. A Forsaken és az Incoming a tavalyi ECTS legnagyobb sztárjai voltak, mindkét játékot legalább egy éve ígérgetik és reklámozzák, de – úgy tűnik – megérte várni... Ezeket a játékokat akkor kezdték el fejleszteni, mikor a 3Dfx kezdett igazán stabil platformmá válni, kinőve gyerekbetegségeit. Az eredmény – a Forsakent látván (az Incomingot meg majd meglátjuk) – önmagáért beszél!

A másik érdekes tendencia a szimulátorok bevonulása a köztudatba. Nem is olyan régen egy szimulátor csak a fanatikusok szűk rétegének szólt, míg most lassan a „divatjátékokhoz” hasonló népszerűséget ér el egy-egy „szim”. E havi szimulátorainkon nagyon szépen látszik, hogyan érik el ezt a kiadók: vagy a szimuláció bonyolultságából, élethűségéből vesznek vissza a látvány javára (Team Apache); vagy összekötik a játékot egy másik, már nagy sikereket magáénak mondható sorozattal (Panzer Commander).

Persze most is rengeteg más érdekességgel szolgálunk: van groteszk-morbid kalandjátékunk, katasztrófaelhárító-szimulátorunk, focimanagerünk, Settlers-klónunk és még egy rakás izgalmas téma bújik meg a reflektorfényben tündöklő monstre E3-beszámoló árnyékában!



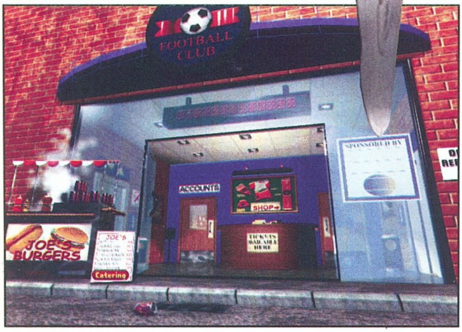


56 **Emergency** 62 **Team Apache**



48 **Starship Titanic**

58 **Ultimate Soccer Manager 98**





A játékok értékeléséről...

0-50: Nem valószínű, hogy valaha is 50 százaléknál kevesebbet fogunk adni egy játékra. Egyrészt manapság annyi játék jelenik meg, hogy a gyengébben sikerültek egyszerűen nem férnek bele az oldalszámba. Másrészt 1998-at írunk, és a szórakoztató szoftverek eljutottak egy olyan szintre, hogy ma már nem jelennek meg „rossz" játékok. Lehet egy játék kicsit félresikerült, esetleg unalmas, vagy nem túl szép, de annyira gyenge nem, hogy 50% alatt értékeljük. Ha mégis, az nem érdemli meg, hogy írjunk róla.

50-60: Az ilyen játékok igazán kiemelkednek a tömegből – csak sajnos negatív értelemben. Ha már úgy kell keresgélni egy játékban a nekünk kicsit is tetsző elemeket, akkor értékelünk így. Szerencsére nagyon ritkán találkozunk ilyen alkotásokkal.

60-70: Az így értékelt játékok általában azok, amiket az ember már huszonötször látott (és ebből 20 jobb volt). Semmi újdonság, sem tartalmilag, sem a kivitelezésben. Legjobban úgy jellemezhetnénk, hogy „Csak fanatikusoknak".

70-80: Ezeket a játékokat a „nagy átlag" kifejezéssel érzékeltethetjük a legjobban. Korrekt, jó kis játék, csak éppen van nála a maga kategóriájában sokkal jobb is.

80-90: Ez már sokat jelent! Jelenthet egy, bár semmi igazi újdonságot nem mutató, de nagyon profin elkészített klónt, vagy egy szuper játékot, amit apró, idegesítő hibák rontanak el.

90 felett: A csúcs, a slágerek, a legendák, melyekről néhány év múlva úgy fogunk beszélni, mint a „nagy öregek". Olyan játékot, ami 100 százalékot érdemelt volna, mi még nem láttunk (de persze szeretnénk).

A hardverigény

Úgy gondoltuk, nem sokat mond az, ha a játék „hivatalos" hardverigényét adjuk meg, hiszen attól, hogy a dobozon mondjuk P133 szerepel, lehet, hogy a fut egy P100-on is, de elképzelhető, hogy még 166-on sem élvezhető. Ezért felállítottunk négy kategóriát, és ezeket adjuk meg konkrét megahertzek és megabyte-ok helyett. A játékok hivatalos gépigényét az összesítő táblázatban találhatjátok meg, sok egyéb információ mellett.

Alap: DX4-100, 8Mb - P90, 16Mb
Közepes: P100, 16Mb - P133, 32Mb
Gyors: P166, 32Mb - P200, 64Mb
Erőmű: P233 MMX, 64 Mb - a csillagos égig

Reméljük, így többet tudunk segíteni a játékok hardverigényének reális megítélésében. A kategóriákat – a fejlődés ütemét elnézve – valószínűleg úgy félévente újra fogjuk értékelni.

ZED FAQ

avagy „mit tegyek, ha..."

...a CD-melléklet sérült, megkarcolódott, eltörött?

Nagy testvérünk a Magyar Posta néha igen mostohán bánik a gondjaira bízott küldeményekkel, különös tekintettel a sérülékeny CD-korongokra. Ha a CD-d egyértelműen azét nem működik, mert kézbesítés során megsérült (pl. karcolás van az ezüst felületen, esetleg több darabban van az egész lemez), természetesen kicseréljük, ha eljuttatod (személyesen vagy postai úton) a szerkesztőségbe. Ugyanez érvényes a postaládába beleerőszakolt, meggyűrt, kettéhajtott újságokra is.

...nem működik valami a CD-ről?

Ha nem sérült a lemez fizikailag, először is gondosan tanulmányozd át a CD tartalmát bemutató cikket az újságban. Ellenőrizd, hogy a programhoz - aminek futnia kellene, de nem indul - szükséges minimális hardver megvan-e a gépedben, van-e elég szabad helyed a merevlemezen, van-e DirectX-ed installálva. Ha van rá lehetőséged, próbáld ki a programot egy másik számítógépen is - ha ott megy, de nálad nem, nyilván a Te géped a hibás. Ha még mindig nem oldódott meg a rejtély, telefonálj be a szerkesztőségbe (466-99-26), lehetőleg a működő gép mellől, hogy „online" tudjunk segíteni.

...nem kaptam meg az előfizetett újságot, mikor az újságosnál már kapható?

Egyszerre szoktuk kiküldeni az újságot az előfizetőknek illetve átadni terjesztésre, aztán a posta versenyt fut önmagával, néha az előfizetők kapják meg egy-két nappal korábban az újságot, néha az újságárusok. Ha az utcai megjelenéstől számított egy héten belül sem kapod meg az előfizetett újságodat, akkor már gond van - telefonálj (466-99-26) és megoldjuk a problémát.

...nincs CD az újság mellett?

Ha újságosnál, vagy számítástechnikai szaküzletben veszed a ZED-et: ne fizess, míg meg nem győződtél róla, hogy ott a CD! Ha előfizető vagy: ugyanaz a helyzet, mint a törött CD esetében.

...szeretnék előfizetni, de nincs előfizetési csekkem?

Normál, postán kérhető csekken előfizethetsz (címzett: CD Pegasus Kft. Budapest, 1518 Pf. 27), a Közlemény rovatba írd bele, melyik számtól szeretnéd az előfizetést kérni (lehet akár visszamenőleg is)!

...a ZED régebbi számait szeretném megvenni, amelyek már sem újságosnál, sem számítástechnikai boltokban nem kaphatók?

A gyűjteményből hiányzó, régebbi számokat megveheted a szerkesztőségben (Bp. XI. Diószegi u 39.C), de el tudjuk küldeni postán is, utánvéttel.

...nem találom a más véleményt a Soldiers at War cikknél?

Írd oda saját véleményed, így elmondhatod magadról, hogy a ZED-be írtál...

Acclaim



Forsaken

A 3Dfx himnusza

A Descent-típusú játékok rajongóit mostanában igencsak elkényeztetik a játékforgalmazó cégek. Most az Acclaim is úgy gondolta, hogy létjogosultságot szerez a Descent-piacon, és kiadta a Forsakent, ami egész pontosan egy „zéró-gravitációs 3D first person action shooter".

A Descent-típusú játékok rajongóit mostanában igencsak elkényeztetik a kiadók. Elég, ha a Descent to Undermountainre vagy a közeljövőben megjelenő Conflict: Freespace-re gondolunk, hogy a Descent 3-ról ne is beszéljünk. Most az Acclaim is úgy gondolta, hogy létjogosultságot szerez a piacon, és kiadta a Forsakent. Játékunk tehát egész pontosan egy „zéró-gravitációs 3D first person action shooter", 360 fokos mozgási szabadsággal.

A játék kerettörténete 2113-ba kalauzol el bennünket, amikor a Föld már igazi intergalaktikus nagyhatalom, és senki nem mer vele ujjat húzni. Hogy ez az erőfölény meg is maradjon, a kék bolygón kísérletezni kezdenek egy szubatomikus alapú energiaforrással, de már a legelső próbálkozás is kudarcba fullad. A balsikerű kísérlet ugyanis hatalmas robbanással végződik, mely az egész Naprendszeren végigsöpör, a Földet pedig teljesen elhagyatottá teszi (innen a cím: Forsaken=elhagyatott). A katasztrófa után a multiverzum uralkodó és rendfenntartó szerve, a Császári Papság Szenátorai megvizsgálják a Földet, és a megmaradt érték jó részét elviszik. Ezt a műveletet robotok végzik és irányítják, melyek azután a bolygón is maradnak. Miután a szenátorok távoznak, a galaxis söpredékei, a különféle fajú űrkalózok, zsoldosok, csempészek és fejvadászok rávetik magukat a Földre, hogy megszerezzék mindazt, ami az államnak nem kellett. A leggátlástalanabb gazemberek pedig rendeznek maguk között egy versenyt, melyet antigravitációs motorokon játszanak halálos arénákban egymás ellen, és a győztes jutalma mindaz a kincs, amit az arénákban össze tud szedni (a vesztesek vigaszdíjként elhaláloznak). Ennél a pontnál kerülünk játékba: az egyik gazfickót irányítjuk, aki benevez a versenybe. A cél adott: az összes pályán végig kell haladni, miközben a versenytársakat és a szenátorok robotjait elimináljuk, és felmarkoljuk a kincseket.

A Forsaken engine-je nagyon emlékeztet a Descent 2-ére. Finom és folyamatos a mozgás, jól kezelhető a játék irányítása is. A forgás és az egér mozgása jól összehangolt, a lövések nem visznek félre, az ellenfelek lövései elől könnyen el lehet oldalazni. A játék technikai része tehát remekül sikerült.

Az egyes játékelemek szintén dicséretet érdemelnek. Motorunkat egy rakéta-követő és egy ki-bekapcsolható visszapillantótükör gazdagítja: előbbi kilőtt rakétáink szemszögéből mutatja, hogy a rakéta valóban célbaér-e, míg utóbbi a hátunk mögötti terepet mutatja. A választható motortípusok száma 10-15 körül mozog, mindegyiknek más gazdája és külön

Más vélemény

Nehéz egy olyan játékot értékelni, ahol a készítők mindent alárendelnek a látványnak. A Forsaken kivitelezésben a legtöbb játékot maga mögé utasítja, de maga játék nem más, mint egy 3Dfx-reklám. A készítők egy dolgot felejtettek ki a termékből, ez pedig a nagybetűs JÁTÉK. Igazán látványos repkedni az alagutakban szín és fényorgia közepette, de én öt perc után már nagyon untam a dolgot. A frusztráció is elveszi az ember kedvét a küzdelemtől, nincs változatosság a szintek között, a cél mindenhol ugyanaz: végigrohanni az alagúton, aki szembejön azt ledurrantani, lehetőleg úgy, hogy ő minél kevesebbszer lőjön belénk. Kicsit úgy éreztem magam a játék megtekintése után, mint amikor egy igazi „látványos-de-mélyebb-tartalom-nélküli" film után kijövök a moziból: tetszett, de valahol az ember azt érzi, jól átverték.

Caris

Első látásra a Forsaken szinte tökéletes: a grafika gyönyörű, a zene hangulatos, a pályák változatosak és kellően nehezek, a játékmenet pergő... de a kákán csomót kereső verseny bajnokaspiránsaként azért találtam benne három dolgot, amelyek visszavetették lelkesedésemet, és arra ösztönöztek, hogy a játék pontszámát 90 alá szállítsam.

Az első és legsúlyosabb hiba a multiplayer-játékban jelentkezik. A fejlesztők ugyanis nem tesztelték rendesen ezt a részt, ezért a program deathmatch-ben még a legstabilabb gépen is rendetlenkedik (gyakran kilöki a játékosokat, akiknek aztán újra össze kell hozniuk a partit). Emiatt hosszabb játékra deathmatch-ben nincs lehetőség (én még a 8 deathmatch-pályát is keveselltem).

A második gondom a keretsztorival volt, mely nem nagyon lépett túl egy hasfájós kisgyerek rossz álmán. Szubatomikus kísérlet, antigravitációs motorok, 2113-ban a Föld több univerzum korlátlan ura – ez azért számomra egy kicsit gyermetegnek tűnt. Arról nem is beszélve, hogy a történet egyáltalán nem alakul együtt pályákkal. Szóval ez volt a második pont, ahol hiányom támadt (bár lehet, hogy csak az igényeim nőttek, amióta a Starcraft-ot végigjátszottam, és megismertem a teljes történetét).

A harmadik dolog, ami visszatetszést keltett bennem, a játék színskálája volt. Én ugyanis az élethű színeket szeretem, nem a csillogó-villogó, csiricsáré fényeket (a Fallout palettája például szerintem nagyon hangulatos volt). A Forsaken néhány jelenete rikítóbb, mint a Spice Girls tagjainak összes fellépőruhája és holdjáró cipője együttvéve... Nálam tehát ez a diszkó-design nem jött be (bár biztosan van, aki ezt szereti).

A fenti negatívumok ellenére a Forsakent egy nagyon jó és nagyon szép játéknak találtam. Úgy látszik, az Acclaim végre kilábal a Dragonheart és Battlemage nevek által „fémjelzett" korszakából, és felzárkózott az igazi minőségi fejlesztők soraiba. Remélem, hogy a következő munkájuk is megüti ezt a nívót, addig is bátran fogom ajánlgatni a Forsakent mindenkinek.

Stöki



egyénisége van, ez nagyot dob a hangulaton. A játékban tíz elsődleges fegyverrel találkozhatunk, melyek mindegyike 3-4 erősségi fokozattal rendelkezik. Ezeken kívül felszedhetünk másodlagos fegyvereket, mint rakétavető, háromféle akna, vagy egy robbanófegyver, ami a forró helyzetekből segít megszökni.

A pályák változatossága is példaértékű. Szinte nem találunk olyan bitmapet, ami két pályán is szerepelne, annyira különböznek egymástól az arénák: a 15 egyszemélyes és 8 multiplayer pálya között találunk vulkánt, elhagyott metrót, börtönűrhajót, ősi azték templomot, tenger alatti bázist. Hogy ezt a sokszínűséget növeljék, nemcsak „keresd meg a kijáratot"-típusú arénákat generáltak, hanem néhány olyan pályát is szerkesztettek, melyek egy idő múlva felrobbannak. A multiplayer-játék szuper (főleg, mikor nyolcnál több játékos küzd egymás ellen), igazi csemegének számít a Quake-partik után, és – mivel már lázasan dolgoznak a pályaszerkesztőn – hamarosan saját magunk készítette arénákon törhetjük össze motorunkat.

felelő hangfal segítségével a térbeli audio hatást is szobánkba varázsolhatjuk.

A Forsaken egy vérbeli 3D shoot'em up, a multiplayer-játék apró hibáit leszámítva tökéletes, ezért minden akciórajongó számára kötelező darab. Egy biztos: a Forsakennel az Acclaim feladta a leckét az elkövetkező idők Descent-klónozóinak.

Fegyverek

Suss Gun: Apró lövedékeket köpő kartácsfegyver, nagy szórása révén szinte biztosan eltalálja az ellenfelet.
Trojax: Elektromos fegyver. Lövésének erőssége (és muníciójának fogyása) az egérgomb folyamatos nyomásával nő.
Pyrolite: Egyszerű lángszóró, mely nagyot sebez, és a lövésének gyönyörű a grafikája.
Transpulse: Érdekes bontófegyver, mellyel falrészleteket omlaszthatunk le (multiplayer-ben nagy meglepetéseket okozhatunk vele).
Beam Laser: Két nagyon erős sugarat lövő lézerfegyver. Nagy pontossággal kell lőni, hogy találjon is.
Scatter Missile: Mókás kis rakéta, mely ha eltalálja az ellenfelet, eldobatja vele a fegyvereit.
Multiple-Fire Rocket Launcher: Rakétavető, mely pillanatok alatt több tucat rakétát képes ráereszteni a célpontra.
Solaris: Egyszerű célkövető rakétafegyver.
Gravgon: Nagyon hasznos vákuumfegyver, néhány pillanatra teljesen lebéníthatjuk vele ellenfeleinket.
Titan: Az abszolút BFG, mellyel bárkit elintézhetünk (ha nem vigyázunk rá, saját magunkat is).



A földalatti lávafolyó ugyan roppant látványos, de már legalább a huszadik játékban látjuk viszont.

A játék kivitelezése kétségkívül a program legnagyobb erőssége. A grafika az első pixeltől az utolsóig gyönyörű, a színes fények, robbanások, a fegyverek lövései és a nagy mennyiségű textúra fantasztikus látványt nyújtanak, nem csoda, hogy sokak szerint jelenleg a Forsaken a legszebb 3D-s játék. A hangok és a drum'n'bass zenék is nagyon jók és szintén 3D-sek, tehát meg-

Értékelés 88

Acclaim
Hardverigény: közepes
Extrák: Direct3D, multiplayer, internet
Demo a ZED 1998/7. CD-n



Az elsüllyedt forgatókönyv, avagy az űrben is vannak jéghegyek?

Douglas Adams – élő legenda a sci-fi irodalom kedvelői számára. Fekete humor, filozofikus gondolatok és érzelmekkel felruházott robotok sajátos egyvelegéből összeállított regényeivel méltán lett világhírű és népszerű. Egy-egy abszurd történet és azon belül frenetikus dialógusok egész sora vár felfedezésre és olvasóra könyveiben. A történet-mesélés és a párbeszédek írása terén megmutatkozó tehetsége már idejekorán felkeltette a számítógépes kalandjátékokat készítő cégek figyelmét, így közreműködhetett két korai, még tisztán szöveges kalandjáték (Hitchikers Guide to the Galaxy és a Burocracy) készítésében. Mindkettő a kategória legjobbjai közé számított akkoriban, kiváló történetével, összetett és humoros puzzle-jaival és jellegzetesen Douglas Adams-i párbeszédeivel.

Azóta a kalandjátékok újabb generációi jelentek meg - a szöveges játékokat felváltották a grafikus kalandjátékok, és azon belül is két csoport alakult ki. Az egyikbe tartoznak a point and click rendszerű játékok, ahol számos helyszínt bejárva, tárgyakat begyűjtve, és azokat a megfelelő helyen (puzzle-nél) használva tudunk előrehaladni a történetben. A másik kategóriát a Myst és klónjai alkotják, melyek egy misztikus, renderelt világba kalauzolják el a játékost, melyet “szabadon” bebarangolva oldhat meg viszonylag független fejtörőket, miközben megismerkedik a többnyire igen látványos környezettel is. A Starship Titanic megpróbált új utakon járni, és a már-már elfeledett szöveges kalandjátékokat ötvözni a grafikus kalandjátékokkal. A szintetizálás alapeleme az volt, hogy a ma megszokott point and click irányítást, grafikus megjelenítést, tárgygyűjtést és használatot próbálták kiegészíteni egy szövegértelmezővel.

A szövegértelmező legegyszerűbb felhasználása, hogy szöveges parancsok adhatók rajta keresztül, vagy egy kicsit továbbmenve, egyszerű kérdésekre képes válaszolni a gépi karakter. Persze az cél nem ez, hanem hogy eljussunk oda, hogy a játékhoz kapcsolódó szókincsen alapulva valódi párbeszéd alakulhasson ki a gép és a játékos között. A Starship Titanic egyik





Balra: A Top of Well oszlopcsarnoka, avagy tekergő négy lifttel tarkítva
Jobbra: Az arborétumhoz csatornán át vezet az út - áthaladás csak gondolával, robotikus evezős meghajtással

legfontosabb újításaként harangozták be, hogy a vadonatúj SpookiTalk szövegértelmező engine-t használva minden egyes karakterrel, 700 szó körüli szókincse révén változatos párbeszéd alakítható ki. Sajnos ebből csak az ismert szavak nagyságrendjét sikerült tartani, a beszédértelmezés komplexitását nem. Félkarú óriásként, a gép egészen érdekes szavakat is értelmezni tud, de a kérdésünket legtöbbször már nem képes "felfogni", és egy elutasítással, vagy visszakérdezéssel visszadobja azokat. Miért írok ilyen részletesen erről az alapvetően technikai jellegű dologról a bemutatás elején? Azért, mert éppen ez az elem lehetett volna az az extra, amitől egyedülálló lenne a program. Sajnos azonban a hatalmas várakozástól elmaradt e téren a játék. Ami megmaradt ezek után, az a Douglas Adams-i dialógusok, frenetikus humor, robotok és a Myst-szerű, igen látványos grafika, valamint egy nagy halmaz, többnyire igen ötletes puzzle

A Starship Titanic az 1912-ben szerencsétlenül járt Titanic hajóval történteket vetíti igen sajátosan, görbe tükrön keresztül a jövőbe és az űrbe. Megépül a világegyetem legszebb, leghatalmasabb és természetesen "elsüllyeszthetetlen" űrhajója, a Starship Titanic, mely első útján érthetetlen balesetet szenved, és a mi kis házunkra zuhan. Az okok felderítése, a hajó megjavítása és helyes útra térítése valamint a hazatérés feladatát vállalhatjuk magunkra a játékban. Induláskor harmadosztályú utasként vesznek fel minket a hajóra, így igen kevés lehetőségünk lesz, leginkább csak túlélhetünk. A feladatok adottak: el kell érjük, hogy magasabb osztályba kerüljünk, meg kell ismerjük a tragikus események hátterét (mi történt az induláskor) és fel kell élesszük a hajó intelligenciáját, avagy agyát - Titániát.

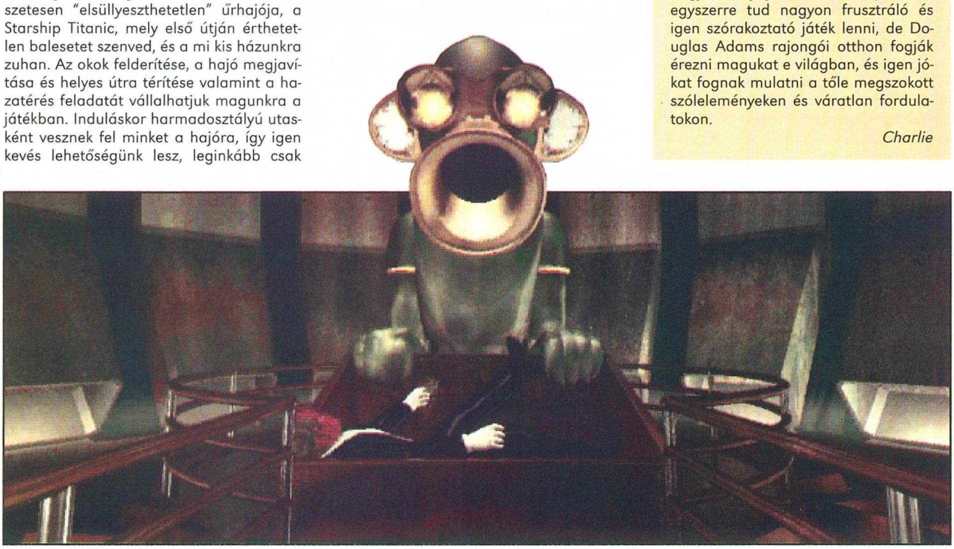
A hajón azonban nincs túl nagy élet, csak depressziós robotokkal találkozunk, akik a hajó agyához hasonlóan elvesztették tudásukat, és - mint említettem - jókedvüket is. Mindegyikük egy-egy kis egyéniség: Marsinta, a DeskBot csekély lelkesedéssel és segítőkészséggel fogadja az utasokat a hajón. Krage, a Bellbot volna a hordárunk és segítene az ügyintézésben, ha kicsit motiváltabb lenne. Fortillian, a Barbot kever nekünk koktélokat ha megtalálja a receptúrában leírt elemeket, a LiftBotok utaztatnak vertikálisan minket, ha éppen jó hangulatban találjuk őket, a zeneszoba lakói négyen négyfélét játszanak egyszerre, a Succ-U-Bus csőposta rendszer csak két nátha között áll velünk szóba valami csomag elküldésére, és ott van még mindezek tetejére a papagáj is, mely egyfolytában beszél - zöldségeket, és hasznos tippeket egyaránt mond.

Fergeteges, igazi Douglas Adams-hez méltó fekete humor, ragyogó dialógusok, jól kitalált szereplők, bonyolult fejtörők és egy igazán abszurd kerettörténet - ez a Starship Titanic.

A karakterek hangját profi színészekkel készítették el, a papagáj rikácsolását Terry Jones adja elő igen élethűen, míg a bomba magyar hangja John Cleese, szintén a Monthy Python csoportból. A programban az egységes kezelőfelületet a PET (Personal

A Starship Titanic-tól az előzetesek alapján kicsit többet vártam, mint amit a végleges játékban találtam. A párbeszédek kezelésével kapcsolatos aggályaimat már kifejtettem korábban, de ehhez hasonló nagyságrendű probléma, hogy nincs a játékban igazi háttértörténet, vagy vezérfonal. A Titanic űrhajó alapötletére ráépítettek egy szép 3D grafikus design-t, feltöltötték jónéhány abszurd puzzle-lal és szabadjára engedték ebben a világban a játékost, hadd garázdálkodjon. Mindennek a csúcsát az jelenti, hogy a baleset hátterét, azaz a "történet" lényegét a hajó tervezőinek e-mailjéhez hozzáférve, a termináljukba belépve tudjuk megismerni, de enélkül is végigjátszható a játék. Ez a fajta céltalanság hamar el tudja kedvetleníteni az embert. Ami mindezek ellenére hosszú órákra, napokra a monitor elé tudja szegezni a játékost, az a tipikusan Douglas Adams-re jellemző fanyar humor, a humorostól az érdekesen át az őrjítőig terjedő palettán mozgó, igen nehéz rejtvények, és a szép és nagyon alaposan megtervezett grafika. A játék önmagában talán kicsit kevés, de ha az ember elolvassa hozzá a vele egy időben megjelent, azonos című, Terry Jones által írt könyvet, akkor a kettő együtt nagyon nagy élményt jelent. A Starship Titanic egyszerre tud nagyon frusztráló és igen szórakoztató játék lenni, de Douglas Adams rajongói otthon fogják érezni magukat e világban, és igen jókat fognak mulatni a tőle megszokott szóleleményeken és váratlan fordulatokon.

Charlie



Electronic Thingummy) jelenti, mely a párbeszédre, tárgyak kezelésére, a szobakódok nézegetésére és I/O műveletekre egyaránt használatos. A Mysthez hasonlóan bizonyos útvonalakon tudunk csak haladni, így lehet az egyes helyszínek között közlekedni - az adott helyszínen elérhető tárgyak és robotok pedig a PET egyes moduljai segítségével aktiválhatók.

A harmadosztályú utasok sivár életét, szűkös mozgásterét és csekély szórakozási lehetőségét megunva elkezdjük felfedezni a hajót. Elsőként a szobánkat keressük meg a hajó aljában, melyet a szobakódok felhasználásával fogunk megtalálni. A harmadosztályú utasok szállása a jövőben sem lett kényelmesebb, csak kinézete változott: színes dobozokból modulárisan felépülő neoprimitivista bútorcsaláddal rendezték be "lakosztályunkat". Megfelelő konfigurálás esetén akár az ágylapra is felfeküdhetünk, és onnan nézhetjük a TV-t. A harmadosztályú kabinhoz hasonlóan a hajó összes helyszíne igen szellemesen és nagyon átgondoltan lett elkészítve, és a grafika minősége is felnő mindenütt az ötletek eredetiségéhez. A barangolások során számos fejtörőbe botlunk, melyeket megoldva léphetünk feljebb az utasok ranglétráján. A feladványokat sajnos nem igazán köti össze történet vagy valamiféle más kapocs - többnyire egymástól teljesen függetlenül kell megoldjuk őket, melyhez még tippeket is csak helyenként kapunk. A puzzle-ok megoldásánál az ember azt szereti, ha egy valamiféle logikára kell rájöjjön, és ezzel oldja meg a rejtélyeket. A Starship Titanic feladványainak nagy részénél azonban kár ilyesmit keresni. Elég példaként a bombát említenem, melynek leállításához hallgatni kell egy ideig a kis monológjait, és az egyik megjegyzését beírva állítható le a visszaszámlálás - ez nem sok intelligenciát igényel a játékostól, sokkal inkább türelmet. Ugyanennél a példánál (beszélő bomba) maradva azonban kiemelhető a játék nagy erőssége is - a Douglas Adams által írt igen humoros dialógusok. Az egyes karakterek mondatait, szövegét végighallgatva időnként leesik az ember a székről a nevetéstől, akkora poénokat rejtettek el benne.





Balra: A Recepció szoba (terem), távolban a DeskBot pihen a pulton

Balra lejjebb: az anya Succ-U-Bus, aki meg van fázva, és igen tartalmasakat tud tüsszenteni

Lent: Titania még aluszik, de lassan összerakjuk és felkeltjük újra

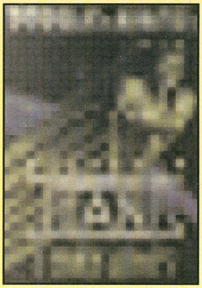


Értékelés 82

Simon and Schuster
Hardverigény: közepes
Extrák: Direct3D, multiplayer, internet
Demo a ZED 1998/6. CD-n

Douglas Noel Adams bibliográfia

A szerző 1952-ben született Cambridge-ben. Tanulmányait a Brentwood School-ban, Essexben, a St. Johns College-ban, és Cambridge-ben végezte, ahol angol nyelvet hallgatott. A tanulmányok befejezése után néhány évet azzal töltött, hogy rádió és TV show-k számára írt anyagokat, de emellett számos más kisegítő munkát is végzett, és közreműködött a sikeres Dr. Who sorozat készítésében is.



A világhírt hozó Galaxis útikalauz stopposoknak (eredeti címén Hitchikers Guide to the Galaxy) is először rádió-sorozatként futott, és csak később írta meg a közismert regényt 1982-ben. Azóta az igen helytelenül trilógiának nevezett sorozatban további négy könyvet jelentetett meg: Vendéglő a világ végén; Az élet, a világmindenség, meg minden; Viszlát és kösz a halakért valamint a magyarul eddig még ki nem adott Mostly Harmless. Emellett két hasonló stílusú könyvet is írt, Dirk Gently, a nyomozó főszereplésével: a Dirk Gently holisztikus nyomozóirodáját, és annak folytatását, a The Long Dark Tea-Time of Soult.

Más szerzőkkel közösen megjelent könyvei: a The Meaning of Liff és The Deaper Meaning of Liff, John Loyd-dal , a Last Chance to See című útikönyv a zoológus Mark Carwardin-nal, és a Starship Titanic Terry Jones-szal. Jelenleg Londonban él feleségével és lányával, komoly gyűjteménye van balkezes gitárokból és babysitterekből. A Galaxis útikalauzból – úgy néz ki – végre elkészül a moziváltozat, a Hollywood Pictures dolgozza fel a regényt, és 2000-re ígérik a filmet. Az eredeti szöveges kalandjáték feldolgozás mellett a Douglas Adams rajongók elkészítették a galaxis útikalauz internetes változatát is. Több ilyen kezdeményezés közül eddig a www.vogon.com-on található tűnik a legkiforrottabbnak.



TopWare

Knights and Merchants

Az én házam, az én váram

1993 – többek között – a Settlers éve volt. Az eredetileg Amigára íródott játékot hamarosan követte a PC-s változat, s a remek program kisvártatva nagy sikerre tett szert. Szinte hihetetlen, de a program alapját képező kódot és a program MI-jét egyetlenegy fiatalember írta és tervezte! Egészen '96-ig kellett várnunk a folytatásra, de megérte. A Settlers II nemcsak sokkal szebb, de sokkal összetettebb is lett, és a hírek szerint a harmadik részre sem kell már sokat várnunk...

Az alább bemutatásra kerülő Lovagok és kereskedők szinte megszólalásig a Settlers sorozat mása, tehát egy sajátos építgetős-fejlesztgetős, valós idejű harci stratégiával megspékelt játékról van szó. Bővebben kifejtve ez azt takarja, hogy szinte a semmiből kell egy egész vármegyét felépíteni. Kezdetben adott egy központi raktár nyersanyagkészlettel, valamint pár munkára fogható, dolgos kezű alattvaló. A végső cél pedig nem más, mint a rivális birtokurak kiseprűzése jól védett kastélyukból. Ez természetesen katonai erővel fog történni, de egy ütőképes, több ponton stratégiai csapásokat mérő hadsereg felállításáig és fenntartásáig nagyon hosszú lesz az út.

Kezdetben az alapokat kell megteremteni. Szükség lesz a gyors ütemben fogyó, alapnak számító nyersanyagkészlet pótlására - deszkára, kőre és téglára. Ezért er-



Szinte belelátunk alattvalóink fejébe...



Csata középkori miniatúra stílusban

A Settlers II és a Knights and Merchants

A grafika tekintetében mindenképpen a K&M viszi a pálmát. 800×600 SVGA felbontás mellett szemet gyönyörködtetően bontakozik ki a táj. A széllökések hatására megrezdül a fák lombja, fodrozódik a víztükör. A felszín alatt halrajok cikáznak, a tengerparton rákok mászkálnak... Kár, hogy kimaradt az erdők-mezők faunája, a Settlers II-ben őzekkel, nyulakkal, madarakkal találkozhattunk. Ott a szárazföld élt igazán, itt a víz és a vízpart.

Az épületek, a munkások, a katonák kidolgozottsága szintén rettentő aprólékos. Itt már nem alig látható pixelparányok élik mindennapi életüket. Az emberek járás közben lóbálják karjukat, némelyiknek a feje billeg a lépések ütemére. A lovak hessegetik a legyeket farkukkal, a disznók dagonyáznak az ólban... Ugyanakkor minden munkás jól felismerhető, mesterségére jellemző szerszámáról és öltözékéről. E tekintetben a trófeát elhódította a Settlers-családtól.

A hangok és a zene

Muzsika terén kiegyenlített a verseny. Kellemes aláfestésként korhű zene szórakoztatja a játékost, amely hosszú távon sem unalmas, vagy idegesítő. Sikerült olyan dallamot komponálni, amely észrevétlenül meg tud húzódni a háttérben, nincsenek zavaró felhangok, harsány crescendók.

Hanghatások terén nem ilyen egyenletes a mérkőzés. A K&M több és jobb – vagy inkább élethűbb, viccesebb – hangeffekttel tud szolgálni. A présházban a szőlőt taposva a koma talpa nagyokat cuppan, a parasztgazda kaszája félelmetesen élethűen adja vissza azt a hátborzolóan sima és finom fémes súrlódást, amikor a hideg acél a lágy gabonaszálakba harap. A cocák elégedetten röfögnek az ólban, a lovagok paripái harsányan nyerítenek, az éji bogár pedig zúg, majd nagyot koppan, aztán elhallgat.

Nem szabad elfeledkeznünk a csatába vonuló egységekről sem: az íjak húrja mélyen pendül, a kopja tompán koppan a páncélon, az elesettek nyögdécselnek... Már a Settlers-ben is találkozhattunk ilyesmivel, de a hangok ennyire gazdag tárházával nem. Itt a Lovagok és kereskedők jó pár testhosszal veri a Telepeseket.

A játékmenet

Ez az egyetlen pont, ahol az új versenyző elmarad a nagy előd mögött. Semmi más dolgunk nincs, mint építkezni, seregeket felállítani, és négy-öt ellenfelünket sétagaloppban legyőzni. Nincsenek embert próbáló küldetések, természeti katasztró-



Otthon teljes az idill, de katonáink nem tétlenkednek: az ellenséges falu bánja harciasságukat.





dészlakot és kőfejtőt kell építeni, logikusan erdős, illetve sziklás területre. Ha ez megvan, fűrészmalomra is szükség lesz, ahol a rönkfákat az ács feldolgozza, deszkát gyárt belőlük. Mivel embereink a munkában elfáradnak és megéheznek, az élelmiszer-utánpótlást is meg kell teremteni. Kukorica- és búzamezőket kell telepíteni a zsíros termőföldekre, melléjük szélmalmot és péket, aki a lisztből cipót süt. A másik oldalról a disznófarm nélkülözhetetlen, s természetesen a mészárszék. Mindezen épületek szoros láncolatban állnak egymással – a pék csak a molnár által megőrölt lisztből tud sütni, de a kondásnak is szüksége van a kukoricára. Ebből aztán magától adódik a következtetés, hogy jól meg kell választani az egyes épületek helyét mind önmagukban, mind egymáshoz viszonyítva. Kicsit mindig előre kell gondolkozni, lelki szemeink előtt a majdani birtok hozzávetőlegesen teljes képének ki kell bontakoznia.

Miután a nyersanyag- és élelmiszer-utánpótlás adva vagyon, következnek a bányák: vasbánya, hogy legyen fegyver és páncél (no meg kalapács, ásó és balta az új dolgozóknak), szénbánya, hogy a kovács tudjon mivel fűteni a műhelyében, s aranybánya, hogy fizetni tudjuk a zsoldosokat. De ez már a jéghegy csúcsa. Arról nem is beszélve, hogy minél több ház és műhely épül, annál több kiszolgáló személyre lesz szükség, több nyersanyagra, több élelmiszerre... A kimerült kőfejtő és bánya helyett újat kell találni – kicsiny birtokunk folyamatosan él, változik.

Dióhéjban ez volna a Settlers-vonal. Ezt követi a Lovagok és kereskedők, most pedig következzen egy összehasonlítás a nagy elődddel.

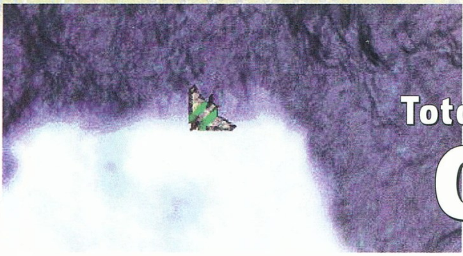
Értékelés **81**

TopWare
Hardverigény: közepes
Extrák: multiplayer
Demo a ZED 1998/7. CD-n

fák, nincsenek váratlan rajtaütések a nagy sötét semmiből, s csupán egy riválís birtokon vannak katonák. A többin semmi, esetleg egy-két őrtorony, ahonnan kövekkel dobálják az ostromlókat. Az ellenfél békésen tűri, hogy katonáink sorra lerombolják az épületeit. Ha megtámadunk valakit, az meg sem próbálja a menekülést, birka módjára igyekszik eredeti céljához. Ha megkezdjük egy épület felperzselését, az természetesen lángra kap, s benne pecsenyére sül a pék, a favágó, az aranyműves... Ha pedig felhagyunk egy épület rongálásával, s kicsit odébbállunk, az Batthány-örökmécses módjára vígan lobog, amíg világ a világ. Benne tovább híznak a malacok, tovább kalapál a kőfaragó, az ellenfélnek esze ágában sincs eloltani...

Száz szónak is szó a vége, hiába nagyon szép és hangulatos a kivitelezés, ha a játék nem sok kihívást állít elénk. Ha valamin még kell csiszolni, akkor a játszhatóság bizony nyers, frissiben napvilágra került gyémánt, van rajta mit dolgozni. A Settlers II megmutatta, mi rejlik e stílusban, s nemsokára itt a harmadik rész. Eger várának védői harsány „Fegyverbe! Fegyverbe!" kiáltással jelezték a török közeledtét, hát nekünk hasonlóképp „Fejleszteni! Fejleszteni!"-vel kell figyelmeztetnünk a TopWare-t a Settelrs III eljövetelére.

Zotyo



GT Interactive

Total Annihilation: Core Contigency

Már több, mint fél éve, hogy piacra került a Total Annihilation. A játék népszerűsége azóta is töretlen, viszont igazán komoly kiegészítő eddig még nem jelent meg hozzá. Most végre a Cavedog kiadta a Core Contingency névre hallgató mission pack-et.

Asztori a 4000 éves nagy háború utánra kalauzol bennünket, amikor is kiderül, hogy vannak még Core túlélők, akik azon fáradoznak, hogy egy idegen technológiát (a Krogoth-okét) megszerezzenek, és ennek segítségével elpusztítsák az Armokat. Egy második háború kezdődik, melynek során még több fémhulladék fog a bolygókon rozsdállni, mint az előző küldetésekben.

A kiegészítő szolgáltatásai nagyon impozánsak, a számok láttán csak kapkodjuk a fejünket: 75 új egység, 25 új küldetés, és 50 multiplayer-térkép, melyeken akár 10 játékos is játszhat egyszerre. Ezen kívül a CC-ben hat új világgal is találkozhatunk (vízzel, kristállyal, városokkal, hatalmas sziklákkal, sok-sok növénnyel, és végül savval borított bolygókkal), melyeket rengeteg, eddig még nem látott ötlet tesz változatossá. A mission pack legfontosabb újítása azonban az a pályaszerkesztő, amit Cavedog-ék is használnak: most már a játékosok számára is hozzáférhető.

Az egységekről érdemes bővebben is szólni. Két új jelentős újítás kapott helyet a CC-ben. Az egyik a vízalatti épületek használata, a másik pedig a vízen lebegő épületek megjelenése. A tengerfenékre rakott Metal Extractorok, Fusion Plant-ek, és egyéb épületek jóformán csak tengeralattjárók támadásának vannak kitéve, így nagyobb biztonságban vannak, míg a lebegő épületeket (lebegő reptér, lézertornyok stb.) használva erősebb bázist készíthetünk kisebb helyen. Természetesen apróbb újításokat is hoztak az egységekbe. Csak néhány példa: gyárthatunk láthatatlan mozgóradart, új kétéltű egységeket, légpárnás egységeket (könnyebben mennek át árkon-bokron), új (egy kissé gyengített) Commandereket, mozgó Annihilatort, aknarakó egységeket, építő tengeralattjárókat, kémegységeket,





Impozáns tengeri ütközet.

és még sorolhatnánk. Természetesen a fent említett idegen technológia képviselője is megjelenik a Core-oknál, egy Krogoth nevű, hatalmas robot személyében, mely gyengített D-Gunnal mászkál, és a Commandert két-három lövéssel szedi le...

A küldetésekre sem lehet panasz. A Core 12, az Arm pedig 13 küldetéssel lett gazdagabb. A pályák hatalmasak, ötletesen szerkesztettek és nehezek. Látszik, hogy a CC-t kifejezetten azoknak a játékosoknak készítették, akik már végigjátszották az előző 50 küldetést, ugyanis már a legelső pályán is akadhatnak gondjaink.

A Core Contingency egy, a TA-hoz méltó küldetéslemez, bár meglehetősen nehéz. Ajánljuk mindenkinek, aki szereti a Total Annihilationt, és már végigjátszotta az 50 alapküldetést (akár a lapunkban található leírást használva).

Stöki

Értékelés 84

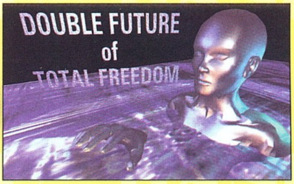
GT Interactive/Cavedog
Hardverigény: alap
Extrák: multiplayer, internet



A Core és Arm hadseregek 25 új küldetésben csapnak össze – és ha valakinek még ez sem lenne elég, hamarosan jön a Total Annihilation 2!

BASE

SZOFTVER DISZKONT



TOP 10

1.	World Cup 98	5,550
2.	Starcraft	5,990
3.	Lands Of Lore II.	3,190
4.	Unreal	4,990
5.	Resident Evil	2,390
6.	Forsaken	5,290
7.	Ubik	5,990
8.	Battle Zone	8,490
9.	U.Soccer Man.98	6,990
10.	Queen The Eye	2,490

NE LAPOZZ TOVÁBB!

SZENZÁCIÓS ÁRAK VÁRNAK RÁD!

20 Wargames Classics	5,990 Ft
3D Ultra Pinball	2,990 Ft
7th Quest: Sold Out	2,290 Ft
Actua Soccer 2	5,990 Ft
Adidas Power Soccer	6,990 Ft
Age of Empires	9,990 Ft
Air Warrior III	7,990 Ft
Archimedian Dynasty	4,490 Ft
Ardeness Offensive	5,990 Ft
Armor Command	6,990 Ft
Armored Fist 2	6,990 Ft
Ascendancy	3,990 Ft
ATF:Classic	4,490 Ft
Award winers 4	4,490 Ft
Bad Mojo	2,990 Ft
Battle Zone	8,490 Ft
Big Hurt Baseball	2,990 Ft
Birthright	6,990 Ft
Blaster	2,490 Ft
Bloodnet	2,990 Ft
Broken Sword II	8,990 Ft
Brutal 3.5	2,990 Ft
Bubble Bobble	2,490 Ft
Bugriders	7,990 Ft
Bureau 13	2,990 Ft
Champ. Manager 97/98	6,990 Ft
Commodore 64 Pack	4,490 Ft
Conquest Earth	6,990 Ft
Constructor	7,990 Ft
Counter Action	7,990 Ft
Creature Shock:	2,290 Ft
Croc	5,490 Ft
Cyber Speed	3,990 Ft
Cyberbykes	2,490 Ft
Dark Colony	5,990 Ft
Dark Earth	8,990 Ft
Dark Omen	5,990 Ft
Dark Reign	8,490 Ft
Dark Reign Expansion Pack	5,990 Ft
Dark Seed	2,990 Ft
Death Rally: Replay	3,990 Ft
Defcon 5	3,990 Ft
Delta 5	3,590 Ft
Dementia	7,990 Ft
Descent	2,990 Ft
Descent Compilation	7,990 Ft
Diablo	7,990 Ft
Diablo: Hellfire	4,490 Ft
Die by the Sword	8,990 Ft
Dig-White Labell	3,990 Ft
Doom Trilogy	4,490 Ft
Dreams to Reality	4,490 Ft
Dune: Sold Out	2,290 Ft

Magyar nyelvű kézikönyvvel ellátott játékok:

3rd Millenium	7,990 Ft
Battle Zone	8,490 Ft
Dark Colony	5,990 Ft
Dark Omen	5,990 Ft
Dark Reign	8,490 Ft
F1 Racing	6,590 Ft
Fifa 98	7,290 Ft
Fighting Force	6,490 Ft
Jack Orlando	2,999 Ft
Rally Bajnokság	2,990 Ft
Ubik	5,990 Ft
World Cup 98	5,550 Ft
StarCraft	5,550 Ft
Dreams to Reality	4,490 Ft



Dungeon Keeper	5,990 Ft
Dungeon Master II.	2,990 Ft
Earth 2140	5,990 Ft
Egypt 1156	8,990 Ft
Enemy Nations	7,990 Ft
Essential C.: Pitfall	4,490 Ft
Extreme Assault	5,590 Ft
Eye of the Storm	2,490 Ft
F-15	8,990 Ft
F-22	8,990 Ft



F1 GP 2	6,490 Ft
F1 Racing	6,590 Ft
Fade To Black	3,490 Ft
Fallout	8,990 Ft
Fantasy General	3,490 Ft
Fields of Glory:	2,290 Ft
Fifa 98	7,290 Ft
Fighting Force	6,490 Ft
Final Liberation	8,490 Ft
Fleet Defender	2,290 Ft
Formula 1 97'	9,190 Ft
Frankenstein:	2,190 Ft
G-Nome	5,990 Ft
G.Police	7,990 Ft
Galapagos	8,490 Ft
Gender Wars	1,990 Ft
Goal: Sold Out	2,290 Ft
Gold Game 2	6,490 Ft
Gone Fisin'	3,590 Ft
Goosebumps	4,490 Ft
Grand Theft Auto	9,490 Ft
Great Battles of Hannibal	8,490 Ft
Great Golf	990 Ft
GT Racing 97	6,990 Ft
Guts'n'Gartels	6,990 Ft
Hand of Fate	2,290 Ft
Hard Core 4x4	3,990 Ft
Heavy Gear	7,990 Ft

HeliCops	5,990 Ft
Hellbender	4,990 Ft
HeroQuest	2,690 Ft
Hexen II	8,490 Ft
Hexen II Mission Pack	6,490 Ft
Hive	4,990 Ft
Human Onslaught	8,490 Ft
Hupikék Törpikék	4,790 Ft
I War	8,490 Ft
iF-22: Persian Gulf Mission	4,990 Ft
Imperialism	8,490 Ft
Incubation: Wilderness	4,490 Ft
Iron Man X-O Manow	2,990 Ft
Jack Nicolaus Golf	1,490 Ft
Jack Orlando	2,999 Ft
Jedi: Mysteries of Sith	4,990 Ft
Joint Strike Fighter	7,490 Ft
Journeyman Project	2,990 Ft
Judge Dredd:	2,190 Ft
Jungle Strike	2,690 Ft
Kingdom O'Magic	1,990 Ft
KKND Extreme	8,490 Ft
Klik & Play	5,490 Ft
Lands of Lore II	3,190 Ft
Last Dynasty	3,990 Ft
Lego Island	6,490 Ft
Lomax /Argentum/	3,590 Ft
Longbow 2	8,990 Ft
Lords of Magic	6,490 Ft
Lords of Midnight	3,990 Ft
Lords of the Realm 2	5,990 Ft
Lords of the R.2: Siege	2,990 Ft
Lunicus	3,590 Ft
Lure of the Temptress	2,290 Ft
Maabus	4,990 Ft
Magic the G.: Mission	4,990 Ft
Magic the G. Battlemage	2,990 Ft
Mandarine Prince	2,990 Ft
Manic Karts	2,290 Ft
Manx TT	8,490 Ft
Mechwarrior 2: Essential	3,590 Ft
Mechwarrior 2: Miss.	5,990 Ft
Mega Traveller 1	990 Ft
Megapak 5	3,290 Ft
Megapak 8	7,190 Ft
Megarace 2	3,490 Ft
Megasixpack	3,990 Ft
Men in Black	6,990 Ft
Microcosm	1,490 Ft
Microsoft Football	5,490 Ft
Millennia	3,990 Ft
Monster Trucks	8,790 Ft
Motorhead	8,490 Ft
Nascar 2	3,990 Ft
Nascar Racing	2,990 Ft
Nascar Track Pack	2,490 Ft
Necrodome	4,990 Ft
Netstorm	7,990 Ft
NFL Quarterback Club 96	2,190 Ft
NHL 96	2,990 Ft
Nigel Mansell's	1,990 Ft
NitroRiders	6,390 Ft
Noctropolis	3,990 Ft
Nomad	2,990 Ft
Normality	4,990 Ft
Ocean Trader	3,490 Ft
Oddworld	9,490 Ft
Outpost 2	8,490 Ft
Overboard	8,490 Ft
P.A.W.S.	3,990 Ft
Pacific General	8,490 Ft
Panzer General 2	8,490 Ft
Pax Corpus	5,550 Ft
Pete Sampras Tenisz	6,990 Ft
Phantasmagoria	3,590 Ft
Plane Crazy	7,390 Ft

Power Boat Racing	8,190 Ft
Power Rangers	2,990 Ft
Premier Manager Jc	1,990 Ft
Premier Maneger 2	1,990 Ft
Privateer 2: Classics	3,990 Ft
Protostar	1,490 Ft
Psychotron	1,990 Ft
Quake II	7,990 Ft
Quantum Gate	1,490 Ft
Quarantine,	4,490 Ft
Queen The Eye	2,490 Ft
Rally Bajnokság	2,990 Ft
Red Baron 2	7,490 Ft



+Ajándék játék

Z	Bleifuss
King´s Quest 7	Tilt
Panzer General	Kinght´s Chase
Virtua Fighter	Int. Tennis Open
War Wind	Age of Riffles
Action Soccer	Solar Crusade
Bermuda Syndr.	Toonstrock
Caos Control	Hind
A4 Networks	Orion Burger
Baphomets Fluch	Schatten Uber Riva
Earthsiege 2	Air Power
Star General	Apache Longbow

Redline Racer	5,990 Ft
Redneck Rampage	6,690 Ft
ReLoaded	3,690 Ft
Retribution	1,990 Ft
Ridle of Master Lu	4,990 Ft
Road Warrior	3,990 Ft
Roberta Williams	4,990 Ft
Sabre Ace	7,990 Ft
Sakkoktató	7,990 Ft
Sandwarriors	3,990 Ft
Scorched Planet	999 Ft
Seal Team	1,990 Ft
Senible Golf	2,290 Ft
Shadow Warrior	7,990 Ft
Shadowmaster	8,490 Ft
Shanghai Dynasty	7,190 Ft
Shanghai: Essential	3,590 Ft
Shivers	3,990 Ft
Sim Safari	7,490 Ft
Ski Racing	5,990 Ft
Space Bucks	4,490 Ft
Space Crusade	1,990 Ft
Space Hulk	1,990 Ft
Space Quest	1,990 Ft
Spiders	890 Ft
SPQR	3,990 Ft
Spycraft: Essential	3,590 Ft
Star Rangers	2,490 Ft
Star Wars: Rebellion	9,390 Ft
StarCraft	5,550 Ft

Starfighter 3000	4,990 Ft
Steel Panthers 3	8,490 Ft
Steel Panthers II	7,690 Ft
Strike Commander	1,990 Ft
Subwar 2050:	2,290 Ft
Super Karts	2,290 Ft
SWIV	5,490 Ft
System Shock	3,490 Ft
Take No Prisoners	5,990 Ft
Tarot	2,990 Ft
Team Suzuki	1,990 Ft
Tenka	8,490 Ft
Terminal Velocity	4,490 Ft
Terranova	4,990 Ft
Tom Clancy's: Politika	8,490 Ft
Tomb Raider 2	5,990 Ft
Tomb Raider: Extra	4,490 Ft
Total Annihilation	8,790 Ft
Total Heaven	8,790 Ft
Tower of Darkness	4,490 Ft
Trophy Bass 2	6,590 Ft
Ubik	5,990 Ft
Ultima Online	8,990 Ft
Ultimate RPG	7,990 Ft
Unreal	4,990 Ft
USCF Chess (interplay)	7,190 Ft
Ult. Soccer Manager 98	6,990 Ft
USNF'97	3,490 Ft
Utopia	1,990 Ft
Victory	2,990 Ft
Virtual Karts	3,990 Ft
Virtual Pool 2	7,490 Ft
Virtual Pool	2,290 Ft
Warcraft	2,290 Ft
Warhammer	3,490 Ft
Wing Commander Armada	3,990 Ft
Wing Commander III.	3,490 Ft
Wing Commander IV.	3,990 Ft
Wing CommanderV.	7,790 Ft
Wipeout	4,990 Ft
World Cup 98	5,550 Ft
X-Wing: Balance of Power	4,590 Ft
XS	5,990 Ft
Zodiac Game Pack	1,290 Ft
Zool	2,690 Ft

Sex

Vivid Erotikus sorozat	2,990 Ft
Carol Lynn Sex Video	1,590 Ft
Sexy Clips Interactive	1,390 Ft
Sexy Cover Girls	699 Ft
Sexy Vibrations	1,390 Ft
Carol Lynn - Sugar Girls	1,490 Ft



BASE

1072 Budapest, Dob u. 45.
Tel.: 351-8395
Hétfőtől vasárnapig
10-20h-ig

ÁRAINK AZ ÁFA-T ÉS A KREDITKEDVEZMÉNYT TARTALMAZZÁK

TopWare

Emergency

„Tűzoltó leszel, s katona...”





A német TopWare ezúttal egy igazán újszerű stratégiai játékot adott ki. Az Emergency-ben feladatunk különböző balesetek helyszínelése, a sérültek ellátása, az esetleg kigyulladt autók, épületek eloltása, és ehhez hasonló mentési műveletek. A programban található harminc küldetés teljesítéséhez több mint húszféle jármű áll rendelkezésünkre. Az egyszerű mentő-, rendőr- és tűzoltóautótól kezdve a mentőcsónakon keresztül a helikopterig és a tűzoltó-repülőgépig sokféle mentőeszközzel siethetünk a balesetek helyszínére. A küldetések elég változatosak. Az első feladatokban még csak egy kisebb közúti baleset sérültjeinek ellátása, vagy egy kigyulladt karácsonyfa eloltása vár ránk. A későbbiekben azonban egyre bonyolódnak a helyzetek: egy Forma 1 verseny helyszínét kell biztosítanunk, és a karambolos autók sofőrjeit megmentenünk, egy másikban egy piromániás férfit kell elkapnunk, közben pedig eloltanunk az általa lángra lobbantott épületeket, és megmentenünk a bennrekedt embereket. Ezeken kívül akad még többek között repülőgép-szerencsétlenség, terroristatámadás, valamint tűz, árvíz és hurrikán okozta katasztrófa is a későbbi küldetésekben.



A kigyulladt busz mellett szanaszét hevernek a sebesültek - mintha csak a Híradót néznénk...

A játék azért nem olyan egyszerű, mint elsőre tűnhet, ugyanis csak a rendelkezésünkre álló pénz erejéig irányítgathatjuk az egységeket a baleseti helyszínre. Minden egyes jármű, és minden személy kiküldése pénzbe kerül, értelemszerűen egy helikopter például jóval drágább, mint egy mentőautó. A sérült emberekhez a lehető legrövidebb idő alatt orvost kell küldenünk, mert ha meghal valamelyik, az a küldetés sikertelenségét eredményezheti. Az se mindegy, hogy milyen sorrendben érkezünk járműveinkkel a helyszínre, ugyanis sok helyen az első és legfontosabb művelet az út lezárása egy-két rendőrrel (esetleg egy sebességkorlátozó tábla elhelyezése), és az érkező autók visszaterelése. Ha ezt elmulasztjuk, akkor embereinket kitesszük annak a veszélynek, hogy egy arra száguldó autó elüsse az autópályán.

A játékban nagyfelbontású (800×600-as) izometrikus grafika vár ránk. A hangeffektek mellett (ami elsősorban a különböző autók szirénázását jelenti) a CD audio trackjéről szóló zene ad hangulatot a játéknak.



A Vidám Parkban a helyzet nem éppen vidám...

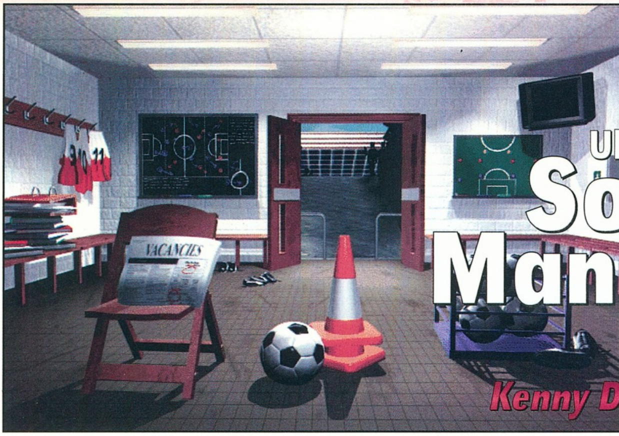
Az Emergency egy igazán ötletes játék, még hasonlóval sem lehetett korábban találkozni. Jó látni, hogy az igazán túltelített piacon még akadnak eredeti ötletek, nem csak fantáziátlan klónok készülnek. Játékunk grafikai kivitelezése a célnak megfelelő, bár a mai Voodoo2-izzasztó csodák mellett kicsit kopárnak tűnhet a környezet. Az irányítással kisebb gondok még vannak, néha egyes egységeket hiába küldünk valahova, azok éppen az ellenkező irányba indulnak el, vagy egyszerűen megállnak útközben. Hiányzott még az is, hogy ha több emberünkkel ugyanazt a műveletet szeretnénk végeztetni – például egyszerre két tűzoltót szeretnénk rábírni a poroltó felvételére –, akkor azt nem lehet egy kattintással megoldani, míg az egységek mozgatásakor semmi akadálya sincs a tömeges kijelölésnek. Ennek ellenére azért könnyen meg lehet tanulni a játék kezelését. Összességében tehát egy jó játékról van szó, üdítő színfolt a mai elszürkülő játék-palettán.

Dino

Értékelés 82

TopWare
Hardverigény: alap

Sierra



Ultimate Soccer Manager 98

Kenny Dalglish nyomdokain

A futball VB közeledtével, a hagyományos fociprogramok mellett újra felvirradt a napja a témával csak érintőlegesen találkozó játékoknak is – így az egyébként nem kimondottan divatos stílusnak számító focimanager programok is a szokásosnál nagyobb számban érkeznek a CD-meghajtókba. A stílus királyainak számító Championship Manager és Premier Manager mellett persze igen nehéz labdába rúgni, de az Impressions fejlesztői sem szenvednek önbizalomhiányban, lévén játékuknak az Ultimate (szabad fordításban: végső, felülmúlhatatlan) Soccer Manager címet adták.

Ha valaki azt gondolta volna, a futballmanager játékok a legutóbbi nagyágyúval, a Premier Manager '97-tel lehetőségeik tárára érkeztek, most beláthatják, hogy tévedtek; az USM98 ugyanis szinte minden részletében kidolgozottabb, bonyolultabb, és komplexebb a PM97-nél. Hat ország bajnoksága közül választhatjuk ki tevékenységeink színhelyét, a német Bundesliga, az angol Premier League és az olasz Serie A mellett a spanyol, a skót és a francia első liga és a hozzájuk tartozó második vonal szerepel a játékban.

A hagyományoknak megfelelően választhatunk teljes, komplex manager-szimulációt, ahol nemhogy egy „mezei" manager, de a klub teljes szakvezetésének minden gondja a nyakunkba fog zúdulni. A játék kidolgozottságára jellemző, hogy olyan apróságokba is beleszólásunk lesz, mint a különféle merchandising termékek (mezek, sálak, zászlók) árusítása, vagy pl. megszabhatjuk, hogy stadionunkban hol és mennyiért mérjék a sört a szomjas szur-



Félidőben a győzelem esetén esedékes prémiumot is megemelhetjük, hátha jobban fognak hajtani a srácok.



A pólók, jelvények és ajándéktárgyak eladásába is beleszólhatunk.

Más vélemény

Nézem ezt a játékot, amint éppen Hancu roppant szakértelemmel próbál játszani vele. Katt ide, klikk oda, sok-sok érthetetlen szám meg rövidítés, iszonytató káosz. Aztán elkezdődik az első meccs, és minden megvilágosodik. Irány a hűtő, elő a sör, a pattogatott kukorica, és bámulom a monitort, mint lelkes futballszurkoló a TV-t. Az első vereség után Del Piero kikerül a kapuból előre, Peruzzi beáll a helyére a középpályáról. Hirtelen értelmessé válik a sok kusza jelölés, élvezettel tologatjuk a zöld mezőben a piros pöttyöket. A következő meccsnek már nem is kérdéses a végeredménye. Persze előbb-utóbb eljön az az idő, amikor az ember csak a rangadókat nézi végig, de a hangulat, amit az USM98 a grafika ellenére nyújt, igazán fantasztikus. Csak a lelátókon érezhető hasonló.

Hangyaboy





Nem hiába fizettünk tízmilliót a jó öreg Alessandróért...

kolóknak. Ezek a lehetőségek persze csak a hab szerepét játsszák a torta tetején, alapvető feladataink ennél jóval nagyobb szabásúak lesznek. A játékosaink szerződéseinek rendben tartása, a stadion állandó fejlesztése, bővítése, reklámozók és szponzorok felhajtása ugyanúgy a mi feladatunk lesz, mint a játékosok adás-vétele, és az „aranylábú gyerekek" népes kisegítő csapatának (edzők, gyúró, orvos, pszichológus, játékosfigyelő stb.) összetoborzása.

Mindezek után következnek csak edzői feladataink (ha coach módban játszunk, akkor csak ezekkel kell foglalkoznunk, a pénzügyek intézését a program leveszi a vállunkról). Egyetlen focista játéktudását tízféle statisztikával méri a program, és ha ehhez hozzátesszük, hogy a különféle posztok sem a szokásos „hátvéd-középpályás-csatár" sablonba vannak beszorítva (olyan meghatározásai vannak a játéknak, mint „jobb oldali középső emberfogó védő"), beláthatjuk, nem lesz könnyű dolgunk, míg igazi csapatot faragunk embereinkből. Külön-külön edzésprogramot adhatunk mindegyik játékosnak, stratégiai továbbképzést tarthatunk, akár minden egyes ellenfél ellen névre szóló taktikát dolgozhatunk ki.



Irány a meccs! Az észt bajnokcsapatnak halványak az esélyei a Barcelonával szemben...

A mérkőzéseket elintézhetjük instant módban (kiküldjük a csapatot a gyepre, a program pedig azonnal generál egy eredményt), de igazi sikereket csak úgy érhetünk el, ha (legalább a fontosabb találkozókat) személyesen dirigáljuk a kispadról. Így lehetőségünk nyílik egyrészt cserejátékosok bevetésére, másrészt a taktikánkat is azonnal a pályán zajló eseményekhez igazíthatjuk. Bár a meccsek kivitelezése nem mérhető össze mondjuk a World Cup 98-éval, de itt nem is ez a lényeg. Rendkívül élvezetes, igazi „kispad-hangulatot" nyújt a játék, nagyon szépen látni, ahogy a játékosok megvalósítják (legalábbis megpróbálják) elképzeléseinket például a hosszú, előreívelt labdákra épülő játék, a letámadás, vagy a betonkemény védekezés területén.

A sok munka persze előbb-utóbb meghozza gyümölcsét, ha fut a szekér, mi is sütkérezhetünk egy kicsit a reflektorfényben. A fontosabb meccsek után nyilatkozatainkkal van tele a sportsajtó, gratuláló telefonüzenetek és e-mailek zavarják meg ötpercenként a munkánkat. Persze az árnyoldalakról sem szabad megfeledkeznünk: a közönség (és a klubvezetés) könnyedén a mennyekbe emel, ha szállítjuk a győzelmeket, de elég, ha két-három gyengébb eredmény becsúszik, és máris a céltábla közepére kerülünk.

Nem könnyű, de annál izgalmasabb és élvezetesebb munka egy focimenedzseré/edzőé, és ugyanezek a jelzők érvényesek az USM98-ra is. Sokszor fog egy-egy kihagyott tizenegyesen, balszerencsés kapufán állni vagy bukni az egész pályafutásunk, de egy bajnoki cím mindenért kárpótolni fog!

Meghalt a király, éljen a király! A focimanager programok eddigi legjobbját, a Premier Manager '97-et (és ezzel persze az összes többi ilyen stílusú játékot) bőven felülmúlja az USM98 mind kivitelezés, mind tartalom szempontjából. A program elképesztő aprólékossággal követ minden eseményt – elég csak belenézni a Sierratext nevű „Képújság-szimulátorba", ami minden forduló után annyi információval lát el, hogy az ember nem győzi kapkodni a fejét.

Valahogy mégsem az igazi még az egész... valahogy nem nyújtja azt érzést mint más játékkategóriákban a „Pillanatnyilag a legjobb" címkével büszkélkedő játékok. Az ember a szinte fellegekben jár a játék komplexitása és bonyolultsága láttán (elvégre ettől lesz jó egy manager-játék), aztán néhány apróság elrontja a hangulatot. Nekem ne fogja senki a formaingadozásra, vagy a labda hogy az a csapat, ami vasárnap idegenben rúg öt gólt a listavezető Laziónak, az a következő szerdán otthon kap egy hetest (!) a kiesőjelölt Piacensától...

Furcsa kettősség jellemzi végig a játékot: az önjelölt edzőnek dalol a lelke a gyönyörűségtől, hogy milyen nagyszerű edzésprogramokat lehet összeállítani a csapatnak – aztán szegény játékosnak huszonegynéhány heti kemény munka után emelkedik eggyel (!) a fejlesztés alatt álló tulajdonsága. A program dicséretesen követi és adminisztrálja munkásságunkat – aztán a sikeres idény (dobogós helyezés a Serie A-ban) után csak skót másodosztályú csapatoktól kapunk szerződésajánlatot... Ez az ellentmondásosság megfigyelhető a játék értékelésében is: az angol újságok 60 és 89 százalék között értékelték az USM98-at. Hogy nálunk miért kapott ennyit kapott? A játékkategória viszonylagos kiforratlansága miatt, stílusában pillanatnyilag a legjobb, de azért még igen messze jár a tökéletestől...

Hancu

Értékelés 85

Sierra/Impressions
Hardverigény: közepes
Extrák: multiplayer

Blue Byte



Game, Net & Match

Szerva itt, csere ott!

A Blue Byte új játéka olyan erősségekkel rendelkezik, mint az internetes játék, és a szerepjátékokból ismert pont-szétosztásos karaktergenerálás.

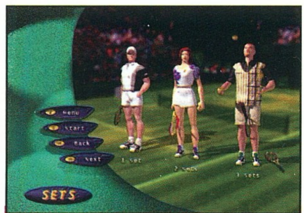
A sportprogramok – annak ellenére, hogy maga a koncepció (a testmozgással, erőkifejtéssel járó sportolás átkonvertálása egy gombokkal kényelmesen, karosszékből irányítható játékká) elsőre idegennek tűnhet – mindig nagy sikernek örvendtek.

Az utóbbi időben a stílusban érdekes tendencia alakult ki: amellett, hogy minden évben megjelennek a szokásos foci-, kosárlabda- és golfszimulátorok, olyan sportágakról is játékot gyártanak, amelyekről utoljára talán még C64-re vagy Spectrumra készítettek konverziót (rögbi, horgászat, vadászat). Ennek a trendnek a legújabb képviselője a Blue Byte Game, Net & Match című játéka, mely a teniszt viszi monitorra.

A program a rövidke intro után számos játéklehetőséget kínál fel. A gyakorlási lehetőségen kívül találunk sima „ember a gép ellen"-játékot, kétszemélyes baráti mérkőzést, bajnokságot, kupameccseket (169 féle mérkőzést 188 különböző ellenféllel), valamint internetes játékot, amely a Blue Byte szerint a program legnagyobb erőssége. (A cég szervereket fog működtetni a frekventáltabb országokban, ezeken keresztül lehet majd teniszezni és csevegni, a lejátszott meccsek alapján pedig egy hetente frissített ranglista lesz elérhető.)

A játékokba a magunk által összeállított karakterrel jelentkezhetünk (30 pontot oszthatunk szét tulajdonságaink között), majd a meccs típusának és a pálya talajának beállítása után kezdődhet a labdakergetés. A játékost GamePaddel, joystickkal és billentyűzettel is irányíthatjuk, de – mivel a mozgásfunkciókon kívül a hat ütéstípushoz tartozó gombokat is használnunk kell – ez először nem lesz túl könnyű. Hosszas gyakorlással és egy jó joystickkal pár óra után már menni fog a dolog (a billentyűzetet ne erőltessük). A hálózatos játékok nagy mókát ígérnek, ám a gépi ellenfélről nem lehet sok jót mondani: nagyon gépiesen játszik, egyetlen szervát sem hibáz el, és majdnem minden labdát vissza tud ütni. Nem ártott volna néhány nehézségi fokozatot tenni a programba.

A játék külcsíne sem mentes a hiányosságoktól. A grafika a 3D gyorsítás ellenére is túlságosan egyszerű, a közönség kidolgozottsága például kimerül egy darab hatalmas textúrában, a játékosok és tereptárgyak pedig kevés poligonból állnak. Az engine már megüti a '98-as színvonalat: többféle nézetet kérhet a játékos, a kameramozgás

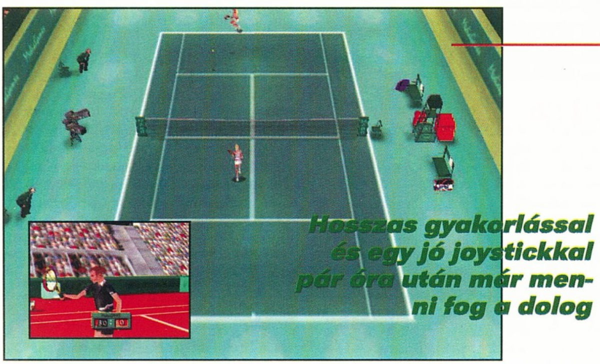


Irány Wimbledon, és a világhír!

egyenletes, a játékosok mozdulatai nagyon realisztikusak. A hangoknál azonban megint visszaesik a nívó: zene nincs, effektekből pedig nagyon kevés található a játékban.

A Game, Net & Match nem egy olyan játék, ami komoly konkurrenciát fog jelenteni az idei sportprogramoknak. A teniszőrültek mindenképpen próbálják ki, de többszemélyes játékban „laikusoknak" is élvezetes szórakozást nyújthat.

Stöki



Hosszas gyakorlással és egy jó joystickkal pár óra után már menni fog a dolog

Értékelés 72

Blue Byte
Hardverigény: közepes
Extrák: D3D, 3Dfx, multiplayer, internet



Virgin Interactive

NHL Powerplay Hockey

A második helyezett

A grafika, hang, irányítás és szimuláció egy olyan szintű egységét érték el, amit nehéz lesz megverni bárkinek. Az NHL Powerplay 98, a nagy konkurenshez hasonlóan rendelkezik hivatalos NHL licensszel, így valósághű játékosok korcsolyáznak a képernyőn fel s alá. Az NHL bajnoki rangadói mellett a program felkínálja annak a lehetőségét is, hogy nemzeti válogatottakkal vegyünk részt egy tornán.

Az irányítás elég jelentősen eltér az NHL Hockey-ban megszokottól, és sokgombos joystick szükséges hozzá. Két különböző gombbal lőhetünk, emellé jön még a gyorsító gomb és háromfajta passz-variáns.

A játék irányítását jól eltalálták, sokkal egyszerűbb és könnyedebb, mint azt az ember elsőre, a rengeteg gomb hallatán hinné. Az irányítást és az egész játékot alapvetően kicsit akciójáték-szerűre vették - komolyabb passzjáték nélkül, távoli nagy lövésekkel is könnyen lehet gólt elérni. Buliból és kapu előtti kavarodásból szerzett gólok egész sora gazdagítja a kanadai táblázatot, így az NHL Powerplay 98 inkább közelít egy játéktermi sportjá-

Az EA Sports az NHL Hockey 98-cal nagyon magas mércét állított fel bármely más fejlesztő cég számára, aki jégkorong-szimulációval labdába akar rúgni (korongba ütni) ma a piacon.

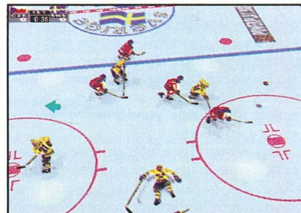
tékhoz, mint az NHL 98-hoz. Ez azonban nem a játék minőségét jellemzi, csak a célkitűzését. Sokkal könnyebben emészthető, elsajátítható program, mint az NHL 98, annak szimulációs mélysége nélkül. Ezt támasztja alá az a tény is, hogy a gép elleni játékban mindössze egyetlen nehézségi fokozat van, ha azt „kinövi" az ember, akkor nincs tovább motiváció, maximum egymás ellen.

A játék nehézsége csak a kiválasztott csapat erősségével szabályozható, értelemszerűen a kanadai csapattal könnyebb legyőzni a franciákat, mint fordítva. Nagyon érdekes az edzői rész: nyolc játékhelyzethez 3-3 figurát állíthatunk be, ami elég komplex taktikázást tesz lehetővé, csak bírjuk a gyors gondolatváltásokat gombnyomásokkal is követni.

A játékban hat kameranézet közül választhatunk, melyek között megtalálható a felülnézet is. A program akár 1024×768 felbontásban is játszható, bár ilyenkor a mezei Pentium reményvesztetten küzd az életéért. Ismétlésben visszanézhetjük mozdulatainkat, góljainkat, de örökéletűvé már nem tudjuk tenni őket, mert nem lehet elmenteni a visszajátszásokat. A szerzők gondoltak azokra is, akiknek nincsen erőművük - a program játszható a régről megszokott 2D üzemmódban is, így



Szó szerint becsúszó szerelés?



A svédek mintha egy kicsit eltévedtek volna...

kisebb teljesítményű gépeken is jól fut. A játékosok animációja nem sikerült olyan élethűen, mint az NHL 98-ban. Hiába a vektorfigurák és a nagyfelbontás, mégis kissé elnagyoltak az alakok, és mozgásuk elég bumfordi.

Az NHL Powerplay 98 egy jó jégkorong játék, de az NHL 98 mellett nem igazán nevezném szimulációnak, hanem egy igen komolyan vett akció-jellegű sportjátéknak. Az irányítást ügyesen és korrekt módon oldották meg, és a grafika is hozza az ilyen programoktól elvárható minőséget: szolid, nem kiugró, de azért látványos. A program egyik pozitív m eglepetése a csapat-menedzsment, de ennek ellenére főleg azoknak ajánlom, akik egy könnyen játszható, pörgős sportjátékot keresnek és nem a statisztikai hűség megszállottai.

Charlie

Értékelés 77

Virgin Interactive
Hardverigény: közepes
Extrák: Direct3D, multiplayer, internet

Mindscape

Team Apache



Egy csapat apacs lecsap

A Simis cég már jó tíz éve tapossa a játékprogram-készítők rögös országútját. Ez idő alatt olyan híres termékeket adtak a piacnak, mint a KA-50 Hokum, a Mig-29 Fulcrum vagy az Interdictor sorozat. A beharangozók alapján most mérföldkövet szándékoztak alkotni, ez lenne a Team Apache. A kérdést persze, hogy sikerült-e ezt a célt elérni avagy sem, most is mi, a játékosok vagyunk hivatottak eldönteni.

Légibalett a föld felett

Az égi madaraknak létezik egy csoportja, mely - a biológiával dacolva - kizárólag rovarokból áll. Ezek a szöcskék, hiszen így emlegetik a helikoptereket, mióta De la Cierva spanyol mérnök feltalálta az ördöngös szerkezetet. Nem is véletlenül, hiszen villámgyors manőverezésük mellett, pillanatok alatt képesek beolvadni a környezetükbe. A tereptárgy minden helikopter legfőbb szövetségese és ellensége is egyben. Igaz, hogy ápol és eltakar az ellen vizslató tekintete elől, ám a 8-10 méteres magasságokban lefolytatott légiharc mindig magában hordozza az ütközés lehetőségét. Ilyen kemény körülmények között kell helytállnunk a Mindscape gondozásában megjelent programban.

Egy szimulátor esetében mindig felmerül a kérdés, hogy mennyire játék a program és mennyire szimulátor. Ugyanis a két dolog sajnos fordítottan arányos. Ha az élethűségre törekednek a készítők, akkor megvan a veszélye, hogy a fanatikusokon kívül senki nem fogja élvezni munkájuk gyümölcsét. Ellenben, ha néhány egyszerűsítést, könnyítést építenek be, akkor könnyen egysíkú lövöldözős akciójátékká fajulhat a dolog. A Simis filozófiája valahol a kettő között, az arany középúton húzódik meg. Jelentősen lerövidítették a repüléskor szükséges teendők listáját, ugyanakkor gondosan felépített keret és kidolgozott háttér hivatott szebbé tenni az összképet. Rögtön a trenírozó kurzust említem, hogy az elején kezdjem a lehetőségek ismertetését. Itt egy amerikai kiképzőbázison kell elsajátítanunk a gép kezelését és a kötelékparancsnoki teendőket. Természetesen nem leszünk magunkra hagyva, egy kemény kiképzőtiszt útmutatásai alapján kell a vizsgafeladatokat abszolválnunk. Amint ezzel megvagyunk, már elegendő tapasztalattal fogunk bírni, hogy éles bevetésekben is részt vegyünk.

Fürkésző orosz SAM-ek

A véletlenszerűen gyártott küldetések jóllehet változatosak, ám a két hadjárat jelenti az igazi kihívást minden pilóta-palánta számára. Míg Kolumbia erdőségeiben





Persze a virtual cockpit nem olyan részletes,, mint a Longbow-ban, de a grafika mindenért kárpótol.



Közhely bár, de igaz, hogy ahány oldalról nézünk meg valamit, annyi féle véleményt lehet alkotni róla. Így van ez a Team Apache esetében is. Ha szimulátorként veszem szemügyre, akkor egy nagyon leegyszerűsített, szinte primitív játékot látok. Akció oldalról szemlélve kicsit unalmas, nehézkes menetű a program. Viszont, ha úgy tekintek rá, ahogy - szerintem - a készítők szeretnék, azaz akció-szimulátor megközelítésben... Nos, akkor egy kifejezetten kellemes jelenségről tudok beszámolni. Remekül lett eltalálva a két stílus aránya. A pergő játékmenet és a parancsnoki teendők ellátása remekül megfér egymás mellett.

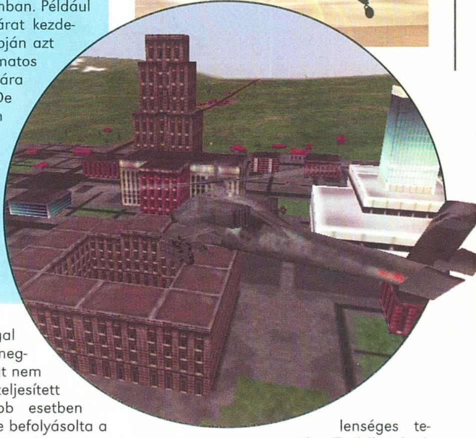
A programban található extrák pedig csak fokozzák a pozitív hatást. A vagány, „amerikaiul" beszélő kiképzőtiszt, a kezelendő emberi tényezők, a jól megkonstruált küldetések mind-mind ilyen tényezők. A grafika magával ragadó, azaz szinte minden tökéletes.

Szinte! Mert - sajnos - azért tudok elmarasztalót is mondani a játékról. A szóló küldetések lehetnének kicsit egyediek is, nem csak véletlenszerűen generáltak. A mindössze két hadjárat, hiába a komoly háttértörténet, nem képes hosszú időre a monitor elé láncolni az embert. Apró programozási és logikai hibák is felbukkannak itt-ott a programban. Például egy frissen elkezdett hadjárat kezdetén egyik emberem adatlapján azt olvastam, hogy a folyamatos rossz teljesítménye hatására nagyon maga alá került. De hiszen még el sem kezdtem a kampányt...

Hibái ellenére mindenkinek ajánlom a játékot, aki szereti, ha egy szimulátornál nem a billentyűfunkciók megtanulásával és a gépkönyv bújásával telnek el az első napok.

-csonti-





Más vélemény

Mindig csodálattal tekintettem szimulátor-rajongó ismerőseimre - nem fér a fejembe, hogy képesek napokig azzal szöszmötölni, hogy egy Longbow irányításának apró trükkjeit a magukévá tegyék. Ha már „megtanulta" az ember a játékot, akkor OK, minden rendben – hiszen tényleg felemelő dolog egy helikopterrel száguldani alig pár méterrel a földfelszín felett és osztani a halált; de nekem nem éri meg a több napos gépkönyv-bújást és gyakorlást.

Hála a Mindscape-nek, a Team Apache most segített az ilyen problémákon. Nem túlbonyolított a kezelés, ragyogó a kivitelezés, pergő az akció - lehet, hogy nem ezer százalékosan élethű, de egy „nem-hardcore" pilótának pont megfelelő!

Hancu

főleg vállról indítható rakétákkal és géppuskákkal gyűlik meg a bajunk, addig Lettország földjén a még mindig félelmetes orosz hadigépezet ellen kell eredményeket produkálnunk. A kampányok során meghökkentően sok újdonsággal fogunk találkozni. Eddig megszokhattuk, hogy a hadjárat nem más, mint egymás után teljesített küldetések láncolata. Jobb esetben eredményességünk mértéke befolyásolta a történések végkimenetelét is. Itt viszont egy valódi parancsnokot kell megszemélyesítenünk, aki azon kívül, hogy parancsokat oszt, törődik is az embereivel és a rábízott járművekkel. Szigorú apa, pszichológus, diplomata, technikus és logisztikai szakember egy személyben. Embereinkről jellemzések alapján alkothatunk képet, és lelki problémáikra is gyógyírt kell találnunk, ha nem akarjuk, hogy az egész csapat odavesszen egyetlen nem megfelelő idegállapotú katona miatt. Lehetőség nyílik arra is, hogy lőszer és alkatrészek helyett fagyit rendeljünk a pilótáinknak, ezzel is növelve moráljukat (szerintem eredetileg sörnek készült a dolog, csak népnevelő célzattal változtatták jégkrémmé).



Hála a Voodoo2-nek, a felszín is közelít a valódihoz

Küldetéseink során a legváltozatosabb kihívásoknak kell megfelelnünk. Egyszer mélyen az ellenség vonalai mögé kerülve kell célpontokat megsemmisítenünk, másszor felderítésre küldenek, de megtörténhet az is, hogy egy szerencsétlenül járt gép személyzetét kell kimenekítenünk az ellenséges területről. Céljaink elérésében természetesen rá leszünk kényszerítve, hogy egységes csapatként, egymást kiegészítve tevékenykedjünk a baráti egységekkel.



Apacson szállni élvezet...

Végére hagytam magát a repülést. Nos, ami a grafikát illeti, azzal senkinek nem lehet gondja. Megtehetjük, hogy épületek között bújócskázzunk az ellenféllel (a'la Kék Villám), de a figyelmesebbek egy élő várost is felfedezhetnek a háztömbök között, mozgó autókkal és buszokkal. Félelmetesen jól sikerült az éjjellátó készülék megjelenítése is. A grafikai remekművek ellenben nem mennek a gépigény rovására. Egy P166-oson már kényelmesen elfut a program. A hangok is változatosak és életszerűek, kötelékünk pilótái például eltérő szavakkal és stílusban közlik velünk észrevételeiket.

A repülési modell ugyan hagy maga mögött némi kívánnivalót, de az egyszerű kezelhetőség kifejezetten előnyös a sűrű akció alatt. Nem fogunk unatkozni szinte soha, erről az ellenséges gyalogosok, páncélosok, repülők és telepített rakéták gondoskodni fognak.

Értékelés 82

Mindscape/Simis
Hardverigény: gyors
Extrák: Direct3D, multiplayer, pályaszerkesztő
Demo a ZED 1998/7. CD-n



Épphogy felocsúdtunk az M1A2 okozta sokkból és máris megérkezett a kategória újabb üdvöskéje: az SSI nagy dérrel-dúrral beharangozott Panzer Commanderje.

Panzer Commander

SSI vasmacskák – testközelből

Amint azt az előkészületekből sejteni lehetett, nem mindennapi alkotással van dolgunk. A program a második világháború páncélos hadviselésének egészét kívánja egyetlen CD korongra sűríteni: a német és orosz oldal három-három híres páncélos alakulatánál tehetünk valamit a háború kimenetelének megváltoztatásáért. S akik mindenképpen ki kívánják próbálni a Sherman tábornokról elnevezett koporsót, azoknak még mindig ott vannak az egyedi küldetések, illetve a könnyen és egyszerűen kezelhető pályaszerkesztő.

PARANCSOK ÉS PARANCSNOKOK

A Panzer Commandert – bár szimulátornak titulálják – mégis inkább a stratégiai-taktikai játékok közé sorolom. Feladatunk végrehajtása során általában csak a parancsok kiadásával és a haladási irány meghatározásával leszünk elfoglalva. Ennek következtében lekerül vállunkról például a célzás gondja. De nem kell aggódnia senkinek, komoly felelősség hárul ránk, a páncélos-kötelék parancsnokára. Nem árt, ha megfelelő körültekintéssel vezetjük bajtársainkat, mert az elkapkodott döntések következménye általában égő roncsokban realizálódik. Ráadásul nemcsak az ellenséges tankok fognak fejfájást okozni, hanem a különböző önjáró lövegek, tankelhárító ágyúk és gyalogsági géppuskafészkek is. Létezik még egy csoport, a harckocsizók rémálmai: a repülők. Még egy vadászgép is elég idegesítő, de ha egy Stuka sziluettjét látjuk meg, akkor már csak abban bízhatunk, hogy nem minket szemelt ki magának. A gépmadarakban az a különösen bosszantó, hogy gyakorlatilag teljes passzivitásra vagyunk kárhoztatva ellenük.

MESTERI PIKTOROK

Ami a látványt illeti, kiváló munkáról számolhatok be. Az szinte alapkövetelmény, hogy a tankok alakját a lehetőségekhez képest a leghűebben vissza tudják adni. Már távolról is könnyen felismerhető például a Tigrisek jellegzetes robosztus, szögletes sziluettje (ilyenkor kell a lehető leggyorsabban fedezék után nézni). Ami nagyot dob a játékon, az a rejtőszínek kidolgozottsága és változatossága. Minden jármű három terepen használható színkombinációval lett ellátva. Ennek hatására teljesen más arcát mutatja a program egy téli pályán és egy sivatagi akció során.

A tankok mozgása abszolút aprólékosan ki van dolgozva. Terepen zötykölődünk, úton száguldunk, a sáros terepen pedig alig tudunk megmozdulni. Lövések után alig győzzük húzni a fékeket, ha épp egy emelkedőn állva eresztettük el a vasat. Minden tank kétfajta lövedékkel van ellátva, megkülönböztethetünk páncéltörő és intenzív robbanású töltetet. A legfontosabb tudnivaló ezekkel kapcsolatban az,

Páncélos trükkök a háború során

Ha már a számítógépünk segítségével lehetőségünk nyílik akció közelben ténykedni a csatatéren, akkor nem árthat, ha kicsit felelevenítjük a háború során alkalmazott rendkívüli ötleteket.



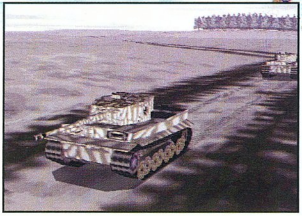
Természetesen a németek legendás tábornokával, Erwin Rommellel kell kezdeni az anekdotázást. Észak-Afrikába érkezve azt a parancsot kapta, hogy várja a további erősítést és rendezkedjen be védekezésre. Rommel viszont nem defenzív stílusáról híresült el! Azonnal támadásba ment át a számbeli fölényben lévő angolok ellen. Megdöbbentő sikerét agresszivitása mellett annak az apró trükknek is köszönhette, hogy tankjait nemcsak menetirányba mozgatta, hanem keresztbe is! Ez annyit tett, hogy akkora porfelhőt kavartak a járművek, hogy az ellenséges felderítés jócskán túlbecsülte a németek létszámát, és ennek hatására a vezetés a visszavonulás mellett döntött. A németek másik trükkje az volt, hogy gyengébb tankjaikkal az ellenség „vastagbőrűit” a 88-as ütegek elé csalták, majd azok könnyedén végeztek velük, akár kétezer méterről is.

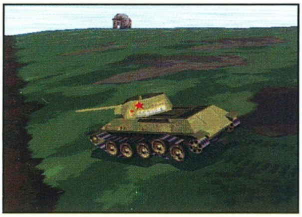
De ne csak a harmadik birodalom legényeiről essen szó! A szovjetek bátorsága is említést érdemel. Egyik legemlékezetesebb akciójuk során a nehéz KV tankok egy csoportja átkelt a Ladoga-tó jégpán-



célján. A legnagyobb titokban végrehajtott akció annyira meglepte a németeket, hogy a káosz következményeként jelentősen csökkent a Leningrádra nehezedő nyomás, ezzel több ezer életet megmentve az orosz földanyának.







A téma kiváló, a gyártó cég legendásan jó programjairól híres. Ez a legtöbb álmoskönyv szerint csakis csemegét jelenthet. A csemege nem is rossz, csak kicsit sok benne a mazsola (ami nálam nem jelent felhőtlen örömöt)!

Érthetetlen, hogy miért kell ezt az alapjában jól megírt programot apró és néha nagyobbacska hibákkal elrontani. Például nagyon meghökkentem, amikor egy sikertelen küldetés után következő feladatom az lett, hogy megvédjem azt a várost, amit el sem tudtam foglalni! Egyhelyben képtelen tankunk forogni, pedig a valóságban képesek voltak erre a járművek. Zászlós antennát is szívesen láttam volna a parancsnoki páncélosomon. Ám sokkal komolyabb hiba, hogy nagyon korlátozottak a lehetőségeink vezetői pozíciónkban. Kevés az a néhány utasítás, amit alárendelt tankjainknak adhatunk. Ráadásul, lehetetlen elérni, hogy csak társaink tüzeljenek, míg mi jobb pozíciót veszünk fel. Ilyenkor saját tankunk buzgó lövésze is okádja a tüzet, feleslegesen.

Azért nem szeretném, ha kizárólag a negatívumok maradnának meg emlékezetünkben a játékkal kapcsolatban. Döbbenetesen jók a program hanghatásai, zenéje, szövegei. Elég annyit mondanom, hogy a németek - „furcsa módon" - németül beszélnek és az oroszok sem éppen angolul intézik hozzánk megjegyzéseiket. A grafika változatos és részletes. Elsősorban maguk a járművek érdemelnek dicséretet. A hadjáratok komolyabb átélését pedig nagyban segítik a bevezető képsorok és a rövid történelmi áttekintés. De a legelképesztőbb az a 81(!) oldalas szöveg, ami a hat játszható alakulat *teljes* történelmét tárja elénk. Mindezek tükrében nem ajánlom senkinek, hogy kipróbálatlanul hagyja a Panzer Commandert!

-csonti-

hogy az előbbit páncélozott járművek ellen érdemes bevetni, míg a másikat a „puhább" ellenfelek (géppuskafészek, teherautók stb.) likvidálására ajánlott használni.



A célzás ugyan nem a mi gondunk, de beletekinthetünk a halált hozó célkeresztbe...

GROSSDUETSCHLAND VAGY AZ 5. GÁRDAHADSEREG?

Szinte kivétel nélkül minden szimulátor és stratégiai program legjobb része a hadjárat. Nincs ez másként a Panzer Commander esetében sem. Mint említettem, egy konkrét, történelmi alakulatnál kell szolgálatot teljesítenünk, és elkísérni a többieket mindenhová, ahová a Führer vagy Sztálin vezényli őket. Sikeres küldetéseink jutalma lehet embereink tapasztalatának fejlődése. Ez fontos, hiszen a szakasz többi harckocsijának teljesítményét elsősorban legénységük rátermettsége befolyásolja. Halálozás esetén pedig kénytelenek vagyunk tapasztalatlan újoncokkal folytatni a háborút. Könnyítésként említhető, hogy nem szükséges minden csatát megnyernünk, de azért nem érdemes sokáig tesztelni feletteseink jóindulatát!



Ilyen egy szabályos, jobb oldalt védő előrenyomulás



Narancssárga tank?

Más vélemény

Sokak számára a tankok a legunszimpatikusabb harci járművek. Hát igen, nem sok jó lehet abban, ha az ember be van zárva egy fémdobozba, és arra vár, hogy a repülők mikor fogják kilőni belőle. Elég azonban megnézni a Halál ötven órája c. film híres „tank-induló" jelenetét, és az ember már nem is bír magával, minél előbb be akar ülni egy Tigrisbe, hogy elintézze az ellenséget.

A Panzer Commander kiválóan szimulálja a páncélos ütközetek feszültségét, és azt, hogy csak az marad hosszú ideig életben, aki gondoskodik a megfelelő fedezékről. A hangulaton sokat dobnak az apró részletek is: a szovjet hadszíntereken fehér álcázó festékkel lefestett tankok, vagy az orosz nyelvű vezényszavak egy T-34-esben. Egy szó mint száz, a játékot minden szimulátor- és tankőrültnek ajánlom, mert kiderül: nem mindennapi emberek voltak azok, akik egy ilyen harckocsiban teljesítettek szolgálatot.

Caris

Értékelés 86

Mindscape/SSI
Hardverigény: gyors
Extrák: Direct3D, multiplayer, pályaszerkesztő
Demo a ZED 1998/5. CD-n



Ha azt mondom: Sensible Soccer, minden számítógépes focirajongónak a kis sprite-ok, izgalmas mérkőzések és a pillekönnyű irányítás jutnak eszébe. Az Amiga-korszak egyik legjobb sportjátéka azóta megvetette a lábát a PC-ken is, de a fejlesztők nem igazán tudtak mit kezdeni a 3D sportjátékok úthengerével. Érezték, lépniük kell nekik is...

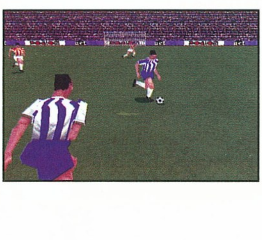
A Sensible Soccer 98-ban egy új, vektoros 3D rendszert használt fel, nagyjából megtartva a korábban is megszokott perspektívát. Ez a lépés nagyon logikus és örvendetes lett volna, csak sajnos az engine fejlesztésébe nem fektettek elég energiát és időt. Az eredeti játék egyik alapelemét jelentették a mókásan animált sprite-ok, melyek, bár alig látszottak a képernyőn, mozgásuk és mozdulataik mégis folyamatosnak és élethűnek tűntek bármelyik pillanatban a játék során. Ez a fajta „charm" az új rendszerrel teljesen elveszett – a játékosok mozdulatai a nagyobb felbontásnak és a vektoros mozgatásnak köszönhetően sokkal jobban kivehetőek lettek, viszont ehhez a kihíváshoz sajnos nem nőtt fel a játékos-animáció.

A Sensible Soccer '98 sajnos nem tudott felnőni a komoly várakozásokhoz, nem volt képes átlépni saját árnyékán.

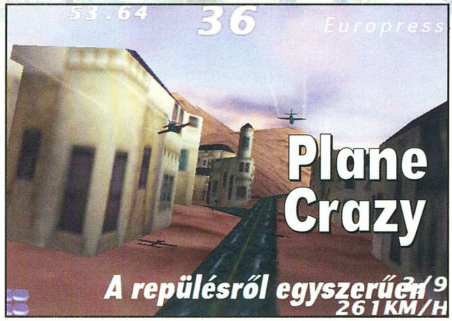
A játék irányítása szinte semmit sem változott a régi idők óta, gyors kényszerítőzések és egy-egy indításból kiugró játékos a siker titka most is. Ezt a fajta játékot egy évvel ezelőtt még nagyon szórakoztatónak találtam, de azóta történt egy és más, megjelent a World Cup 98, mely átírta a számítógépes focijátékok szabálykönyvét. Ezzel összehasonlítva a SS98-at, már nemcsak a grafika terén tapasztalható elmaradás, de a játékmenet is sokkal egysíkúbbnak, szegényesebbnek, és kevésbé élethűnek tűnik.

A taktikai rész előtt viszont le a kalappal - ilyen részletes, minden apróságra kitérő taktikai háttere egyetlen fociprogramnak sincs: erőnlét, sérülések és egyéb tulajdonságok mind jól megfoghatóak és menedzselhetőek a játékban.

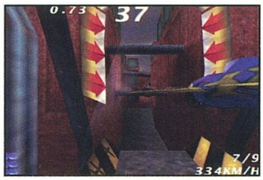
A Sensible Soccer 98 sajnos nem tudott felnőni a várakozásokhoz, nem volt képes átlépni saját árnyékán. Hiába építettek bele hasznos új ötleteket, az engine gyengesége és a passzjáték visszahúzzák a játékot a jó kategóriába – már csak egy a sok között, nem klasszikus.



Charlie



Versenyezhettünk már PC-nken rengeteg különféle közlekedési eszköz segítségével: autókkal, motorokkal, terepjárókkal, de egy dologban egyetérthetünk: igen kevésszer volt dolgunk olyan repülőgépes programmal, ahol a lényeg nem katonai célok megsemmisítése volt, hanem a féktelen száguldozás. Ezt az űrt igyekszik most pótolni a Europress a Plane Crazy-vel.



A játék lényege tehát a mindent felülmúló adrenalin-pumpálás, és a dobogós helyek valamelyikének megszerzése – akár sunyi leszorítások és lövöldözések árán is – az őrültebbnél őrültebb pályákon. A nagy suhanás közben extra felszereléseket vehetünk fel, melyek vagy minket segítenek, vagy az ellenfeleinket gyengítik (kedvencem az az effektus, amikor a kék forgatag felkapja a minket veszélyeztető repülőgépet és a falhoz vágja).

Gépeink legtöbbje második világháborús szárnyasokra hasonlít, de ha valami nem tetszik, adott a lehetőség a módosításra a masinák küllemében. Mindössze öt pálya került a játékba, de aggodalomra semmi ok: mindegyik hosszúra, ötletesre, és stílusosra sikeredett, ezenkívül nagyon jól eltalálták a szerzők a hozzávaló zenét is. Minden pályának megvan a maga varázsa: a városi terepen, ha nem figyelünk eléggé, eltévedhetünk; a vulkánok feletti szűk járatokban érvényesül a „minél gyorsabban akarsz haladni, annál többször ütődsz a falnak"-szabály...

A grafika lenyűgöző (ha a 3Dfx is rásegít), színes fények és villanások, teszik még élvezetesebbé a játékmenetet. Néhol igen nehéz a továbbhaladás, főleg a már említett vulkáni pályán és az egyéb szűk járatokban. Ha nekimegyünk a falnak, felrobbanunk és jóval hátrébb materializálódunk újjá. Ebből következik, hogy a játék időre megy, azaz pályánként maximum háromszor csapódhatunk a falnak, csak így lehet teljesíteni a szintidőt. Szerencsére nem minden esetben végzetes a fallal való ismerkedés, van mikor csak megcsúszunk, bár ennek is rossz vége szokott lenni.

Nem az elsődleges és másodlagos katonai célok megsemmisítése a cél, hanem a féktelen száguldozás.

A gépi ellenfelek néha ugyanúgy szenvednek, ahogy mi. Rosszul veszik be a kanyart, elrontják az ívet, felrobbannak, miegymás. Ez nagy pozitívum a többi száguldozós játékkal szemben, ahol az ellenfelek általában a tökéletes pilóta alteregói szoktak lenni.

Iwo

Összefoglaló táblázatok

technikai részletek

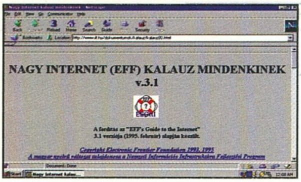
	Dokumentáció (oldal)	3D támogatás	Multiplayer (személy)	Minimum hardver (proc., RAM, HDD)	Kiadó
Core Contingency	n. a.	—	2–10, internet	P90, 16Mb	GT Interactive
Emergency	n. a.	—	—	P90, 16Mb	TopWare
Forsaken		D3D	2–12, internet	P133, 16Mb, 40Mb	Acclaim
Game, Net and Match	kb. 50, CD booklet	3Dfx, D3D	2, internet	P133, 16Mb, 100Mb	Blue Byte
Knight and Merchants	n. a.	—	2-4 játékos	P90, 16Mb	TopWare
NHL Powerplay 98	kb. 80, CD booklet	Az összes ismert kártya	2 játékos	P75, 8Mb	Virgin Interactive
Panzer Commander	kb. 120	Az összes ismert	2-8, internet	P133, 16Mb, 140Mb	Mindscape
Starship Titanic	n. a.	—	—	P90, 16Mb	Simon and Schuster
Team Apache	kb. 110	D3D	2-8	P133, 16Mb	Mindscape
Ultimate Soccer Man. 98	kb. 50	—	2-8	P90, 16Mb	Sierra

Megjegyzés: Néhány játékból a cikk írásának pillanatában még nem létezett teljes, dobozos változat, csak a kiadó által küldött review-verzió - ezért vannak az *n. a.* (nincs adat) jelölések a táblázatban.

A múlt havi tűzijáték (három program is 90% feletti értéket kapott, sőt, az Unreal a ZED fennállása óta a legmagasabb értékként 96-ot) után most kissé szerényebbek az értékek, a nyári uborkaszezonnak köszönhetően. A nagy kiadók őszre és a karácsonyi piacra időzítik a nagyobb nevű játékaikat, így ez a hónap a „meglepetésembereknek" kedvez. Ezúttal is hárman emelkednek ki igazán a tömegből (ha nem is annyira, mint a múlt hónapi „nagyágyúk"), ezek a Forsaken, a Starship Titanic, és a Panzer Commander.

értékelés

	ZED értékelés	Grafika	Hangulat	Összetettség
Core Contigency	84	nagyon jó	jó	összetett
Emergency	82	jó	nagyon jó	összetett
Forsaken	88	kiemelkedő	jó	közepes
Game, Net & Match	72	közepes	jó	közepes
Knights & Merchants	81	kiemelkedő	nagyon jó	összetett
NHL Powerplay '98	77	nagyon jó	nagyon jó	közepes
Panzer Commander	86	nagyon jó	nagyon jó	nagyon össz.
Starship Titanic	87	nagyon jó	kiemelkedő	nagyon össz.
Team Apache	82	nagyon jó	nagyon jó	összetett
Ult. Soccer Man. '98	85	jó	nagyon jó	összetett

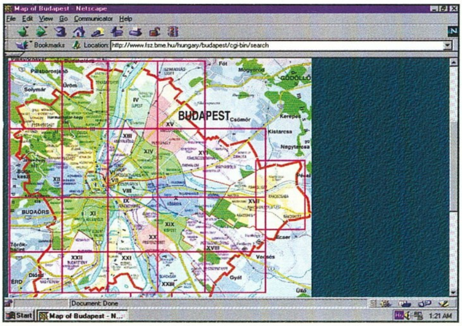


Netböngésző

Érdekességek az internetről

E havi Netböngészőnket kezdjük egy olyan oldallal, amely kezdő internetezőket látja el hasznos tanácsokkal. A http://www.iif.hu/dokumentumok/kalauz/kalauz00.html címen elérhető kalauz olvasgatása közben választ kapunk azokra a kérdésekre, amelyeket ugyan mindenki ismer (Usenet, WWW, HTML stb.), de elmagyarázni már jóval nehezebb a jelentésüket. A kalauz fejezetekre van osztva, így könnyedén megtalálhatjuk azt a témakört, ami minket a legjobban érdekel.

Az internet elterjedésével szerencsére egyre több játékot játszhatunk a hálón keresztül, akár több ezer kilométerre élő ellenfelekkel is. A múlt hónapban bemutatott Magic: the Gathering után, most egy jóval régebbi játék következik: ez pedig a sakk! A http://www.ichess.com/welcome.html címen elérhető oldalon mindenki találhat megfelelő ellenfeleket és a többi netes játékkal (pl. Quake) ellentétben az sem gond, ha magasabb a *ping*-ünk mint a másiknak. Ha esetleg túl sokat gondolkodnánk és kifutunk az időből (reggel lett és jól lenne már munkába menni), akkor a mérkőzést félbeszakíthatjuk és egy előre megbeszélt időpontban folytathatjuk. Még egy hatalmas előny: csalni teljességgel lehetetlen! Állítólag a Polgár-lányok is sokat sakkoznak a neten, persze álnéven, hogy egyátalán ki merjenek ellenük állni a többiek...





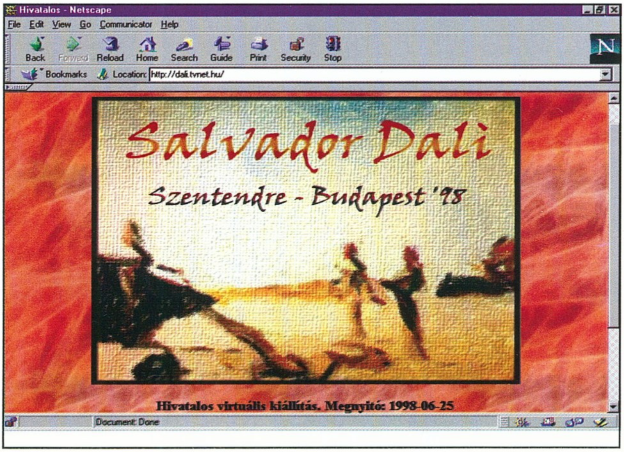
A smiley-k, a hálózati szakkifejezések és az angol nyelv középfokú ismerete még nem elegendő ahhoz, hogy igazi „web-ördögök" legyünk, meg kell tanulnunk a megfelelő szleng kifejezéseket is. Ehhez nyújt segítséget a http://www.notam.uio.no/^hcholm/altlang/stat.html címen található több, mint 80(!) nyelvű szleng (és káromkodás) gyűjtemény. Örömmel tapasztalhatjuk, hogy a magyar nyelv előkelő helyet foglal el a ranglistán. Az angol, az olasz és a holland után a negyedik legtöbb kifejezés a mi nyelvünkön szerepel itt. Az összes kifejezés angol nyelvű körülírását is megtalálhatjuk, hiszen fontos, hogy mi is értsük, mit mondunk idegenajkú társainknak az IRC-n. Szórakoztató olvasgatni, miként magyarázzák a számunkra teljesen érthető fogalmakat. Az igazán macho versenyzők pedig az urdu nyelv egy szem káromkodását is megtanulhatják!



Bizonyára sokakkal előfordult már, hogy egy zeneszámnak próbálta megszerezni a szövegét. Most már nem kell bolyonganunk a neten, ha egy dalszövegre vagyunk kíváncsiak. Elég a http://www.lyrics.ch/ címet megnéznünk, ahol több mint 80 000 darabot találhatunk. Sőt, az eredeti számokhoz hasonlóan egy toplistát is vezetnek arról, hogy mely dalszövegeket töltötték le a legtöbben. Nem árulok el nagy titkot azzal, hogy nem a techno és rave-slágerek a menők...

Hányszor fordult elő mindenkivel, hogy el kellett jutnia mondjuk a Külső-lepusztult utcába, de sehol nem volt egy Budapest térkép a közelben. Ilyenkor jön a rohangálás a szomszédba, hátha nekik van egy térképük. Az idegeskedésnek vége, mert elég ha böngészőnket a http://www.fsz.bme.hu/hungary/budapest/cgi-bin/search címre irányítjuk. Itt egy teljes Budapest térkép vár ránk, ahol akár egy utcára is rákereshetünk.

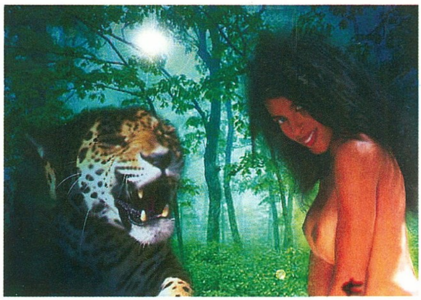
Caris











69. oldal



ZED válaszol

az olvasók leveleire



Sokan kértétek, hogy legyen hosszabb a levelezési rovat. Mivel a májusi számunkban elindított vitafórumra nagyon sok levelet kaptunk, rovatunkat kibővítettük a Gondolatébresztőre adott leveleitekkel.

Sziasztok!

Itt a nyár és a vakáció, jó időt és kellemes pihenést kívánok mindenkinek. Remélem, hogy nyaralás előtt/közben/után jut időtök ZED-et olvasni.

A májusi számban megjelent gondolatébresztő - talán még emlékeztek - az erőszakról és az agresszív játékokról szólt. Sokan megírták a véleményüket és ezeket már olvashattátok a májusi számban. De a téma még mostanra sem csengett le, továbbra is kapunk véleményeket. Hogy ezek a gondolatok se vesszenek el, ezt a levelezési rovatot nagyobb részt az erőszakról való beszélgetésnek szenteljük, hiszen a gondolatébresztő most a női játékosokkal foglalkozik. De lássunk előbb néhány közérdekű levelet:

Admiral Achbar

Amiről írni szeretnék, számomra is kínos téma. Tudtommal minden előfizetőnek a megjelenés előtt kellene megkapnia az újságot, hiszen ezért „elő" az előfizető.

Mi mindent megteszünk annak érdekében, hogy az újság minél hamarabb eljusson az olvasókhoz. A dolog úgy működik, hogy megjön a nyomdából az újság és mi azonnal postázzuk az előfizetőknek és továbbítjuk az újságárusok felé is. Hidd el, nem hobbink ülni az előfizetők példányain, már csak azért sem, mert elég nagy helyet foglalnának el a szerkesztőségben.

Eddie bátyó

Üdvözlet Miss Zednek és az egész stábnak!

Neked is Kedves Eddie batyó!

Zed, őszintén meg kell mondjam, egyre jobban nézel ki. Tényleg! A harmadik számban, a Myth leírásnál szereplő képed fantasztikus volt, minden elismerésem.

Köszi, Getto nevében is.

Más. Az újság még mindig szuper, de lenne két apróság. Az első, hogy nem lehetne-e, a cheateket egy helyre összezsúfolni? Jó, jó, tényleg szőrszálhasogatás, de úgy nekem még jobban tetszene.

De össze lehetne zsúfolni. Csak nem lenne valami szép látvány.

A második apróság miatt szerintem több levelet is fogsz kapni (nem kell megijedni, nem tőlem...). A nyomda ördöge elsinkófálta Draven honlapjának a címét. Csapj a kezére a csúnyának!

Köszi, hogy szólsz, tényleg lemaradt a cím és többen is felhívták rá a figyelmemet. Legalább látom, hogy vannak páran, akik elolvassák a levelezést Draven címét pedig már pótoltam az előző számban, remélem, azt már nem vétózta meg a nyomda ördöge.

Jajj, és még valami! Lehet, hogy butaság, de miért 992 Ft az ára a Zednek, miért nem csak 990. Utálom azt a sok aprót.

Akkor már miért nem 1000?

Igaz, igaz, az újság megjelenése felett érzett örömömben igazán otthagyhatnám az újságosnak a visszajárót, de így viszont 124 ZED megvásárlása után megvehetem a 125-et is!

Na látod! Ez az igazi ZED akció!

Illetve vehetném, ha nem fulladnék bele a rengeteg kétforintosba...

A kockázatok és mellékhatások tekintetében kérdezze meg orvosát, újságosát!

Áhhh, tudom, az élet nem habostorta, de hát kinek panaszkodjak, ha nem neked? Ezzel zárom soraimat, és további jó munkát kívánok nektek! Eddie bátyó

Vagy ahogy egy barátom mondja mindig: Az élet nem habos torma.

U.i.: Jut eszembe, nekem megvan mindkét Doom könyv, de nem tudom, hogy fel merjem-e ajánlani, mert - szégyen, nem szégyen - nincsenek a legjobb állapotban. Ha kell, azért csak szólj.

Ezek szerint Te rongyosra olvastad... Tetszett? Ha érdekel valakit Eddie batyó felajánlása, az írjon nekem, összehozzuk a találkozót.

Coyote

Helló, Ms. Zed!

Minő meglepetés, én is azért írok Nektek, hogy véleményt nyilvánítsak az újságotokkal kapcsolatban. Nos, először a kedvenc CD irató helyemen találkoztam a lappal. Annyira nem fogott meg - sorry. Végül is a 98/5. számotokat megvettem. Amit hiányolok az a hardver rész.

Tudod, egy számtech boltban is dolgozom, mint szerelő/eladó és sokszor mászom a falra a fiatal, elvindózosodott nemzedéktől. Az apucik megveszik az újságo(to)kat a drága kis fiacskáiknak, akik meg elkezdik rágni a szülők fülét. Tehát a drága szülők jönnek, csemetéikkel az oldalukon, és elkezdenek vásárolni. Példákat inkább nem írok, biztos sejtitek, mire akarok kilyukadni. (...) Nem azt mondom, hogy az újságban szorítsatok több helyett a leírásoknak, de ha már HTML formátumú rendszeretek van, igazán könnyen megoldható, hogy a CD-re beszorítsatok egy hardver rovatot. Bemutathatnátok új alaplapokat, procikat, videokártyákat, hangkártyákat. Mellékelhetnétek róla képeket, vagy hogy mi is lesz a változás a „hagyományos mosóporhoz" képest. Adhatnátok tippeket szoftver területre is. Itt mondjuk nem arra gondolok, hogy legyen egy „programozók képzése" rovat, mert nem hiszem, hogy havi egy-két oldalból programozók ezrei fognak származni, de tehetnétek javaslatot programok installálására, kezelésére, rendszerfelépítés kialakítására.

Higyjétek el, vannak, akik egy nyamvadt setup.exe-nél nem tudják mit kell tenni. Én tök naívan odaadok egy driverlemezt a kedves vevőnek, és ő meg egy óra múlva felhív, hogy akkor most mit kell tenni, mert berakta ugyan a meghajtóba, de nem történt semmi. No comment. Azt már nem is mesélem el, hogy mi történt, amikor egy saját írott CD-t adtam oda Mr. Zseninek.

Szerinted ha Mr. Zseni megveszi a ZED-et, végig fogja bogarászni a CD-t, hogy megtalálja a fejtágító harver és szoftver rovatot? És ha véletlenül meg is találja, el fogja olvasni?

Ez csak egy vélemény volt a sok közül. Nem azért írtam, hogy a nevemet viszontlássam az újságban, vagy egyéb miatt.

Végül egy kérés (nem csak személyes). Nem lehetne a következő cd-kre felrakni rólad néhány rajzot? Tudod, 640×480-ban, vagy 800×600-ban.

Ezt Gettóval kellene megbeszélni. Ha több képet szeretnétek látni, árasszátok el Gettót levelekkel, annak nem tud ellenállni.

Z

És most térjünk vissza a sokakat érdekő agresszió témához:

Super Sonic

Hadd mondjak el elsőnek egy jópofa dolgot. A matektanárom a minap közölte velünk, hogy annyira felidegesítettük, hogy legszívesebben hazamenne Doomozni, hogy kitombolja magát. Erről ennyit. Egy normális ember szerintem nem vadul meg egy számítógépes játéktól, ha pedig valaki nem teljesen normális, az már nem a játék hibája. Könnyű mindent a játékokra kenni. A 18 év feletti korhatárról annyit, hogy felnőtt emberek talán nem Carmageddonozással töltik unalmas óráikat (kivétel a matektanárom!). Ha viszont egy 12-14 éves gyerek embert öl egy játék hatására, akkor ott már régóta lehet valami probléma, amit a drága gyermek nem tudott feldolgozni. És az már egész véletlenül nem a szülők hibája ? A Quake-ben és a Tomb Raiderben még elmennek a brutális részek, hiszen ott végül is a saját életünket mentjük. De a Carmageddonban csak úgy heccből gyalogosokat gázolni túlzás. Az X-aktákkal szemben elfogult vagyok, az a kedvenc sorozatom. Azt ne tiltsák be! Uff, én beszéltem!

Gilicze Tamás (Cannibal)

Olvastam erről a témáról egy cikket, lehet, hogy véletlenül pont a ZED-ben. Szerintem nincs olyan játék, ami bárkit is tudna befolyásolni. Ezt a kisgyerekek tudják a legjobban. Csak játék és nem a valóság, segít kikapcsolódni. Én játék közben vezetem le a napi felhalmozódott idegességet. Szerintem erre a legjobb a Quake 1. A suliba órák után (néha helyett is) összegyűlik a banda és van úgy, hogy ki kell rúgni minket este amikor zárnak. A játék után pedig mindenki nevet azon, hogy hogyan készítették ki a DM 3-on. Lehet, hogy ez csak az én véleményem, de aki meghülyül, ha a számítógépen sok vért lát és ettől teljesen bezsong, annak alapállapotban is gondok vannak odabent.

Szerintem ez az agresszív játékokkal kapcsolatban felmerülő kérdések között az egyik legérdekesebb. Valóban nem tűnik teljesen egészséges lelkűnek az, aki egy kis Quake-ben elkövetett lövöldözéstől kivetkőzik önmagából. De hogy pontosan mi is az a lelki egészség, arra még a pszichológusok sem tudnak egységes definíciót adni. Mindegy, fogadjuk el azt, hogy ha valakinél már „alapállapotban is gond van odabent", akkor rá hathat a véres játék veszélyesen. Na de ettől még nincs megoldva a kérdés! Nem mondhatjuk azt, hogy nem szabadott volna játszani ezzel vagy azzal a játékkal, de mégis megtette, meghülyült tőle, ez az ő baja. A cigaretta dobozára legalább ráírják, hogy rákot okoz. Viszont egyetlen számítógépes játékot sem reklámoznak úgy, hogy saját felelősségedre játszhatsz vele.

Talán követendő példa lenne az, amit egy szerepjáték-könyv első oldalain olvastam. Ez a bizonyos szerepjáték nem a klasszikus szent, hősies lovagkorban játszódik, hanem a sötét jövőben, ahol minden karakter vérfarkas. A készítők kiemelték, hogy nem ajánlják a játékot 12-13 év alatt és szabályként írták le, hogy mindenkinek, aki szem- vagy fültanúja a történetnek, el kell magyarázni, hogy ami történik, az játék, mese. Az írók azt is ajánlják, hogy zárt helyen játszanak, ne parkban vagy szabadban, így elkerülhetők a félreértések. Szóval ennek a szerepjátéknak a készítői elfogadták, hogy a játék is tud veszélyes lenni és felhívják a vevő figyelmét erre. Ez az, ami talán követendő lenne.

A másik dolog a korhatáros játékok kapcsán meg az, ha én még nem érem el azt a kort, hogy játszhassak 18 éven felüli játékokkal, akkor egyszerűen elviszem a haverom cd-jét lemásoltatni.

Ez a másik lényeges dolog: korhatárt szabni lehet, de betartatni lehetetlen.

Szerintem nem káros az egészségre még a túl sok számítógépezés sem. Az apukámnak is ez a véleménye és ő aztán tudja, mert orvos. (Lehet, hogy Lara Croft babonázta meg így.)

Liebe Ferenc

Ha a családi háttér egészséges szellemen alapul, akkor egy véres, brutális játék sem okoz problémát a fiatalkorúaknál.

Íme egy rövid, tömör vélemény, amivel csakis egyetérteni tudok. Szerintem nem arra kellene törekedni, hogy ne legyenek véres játékok, (túl jó üzlet ez, nem lehet csak úgy betiltani) hanem arra, hogy minden családban testileg és lelkileg egészséges gyerekek neveljenek föl. Akkor aztán jöhet bármilyen játék...

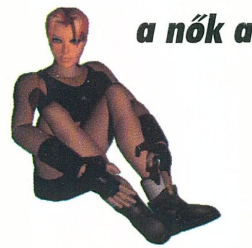
Guru

Szerintem a véres játékok egyre nagyobb terjedése nem a kiadóktól függ. Ők azt gyártják, amire szerintük kereslet van vagy lesz.

Na persze. De valahol érdekes, hogy miért pont erre van igény. Aki pánikot akar ▶

Gondolatébresztő

a nők antikomputerivitásáról



Ebben a hónapban a nők és a számítógép kapcsolatáról lesz szó, s elsősorban arra keressük a választ, hogy miért van az, hogy kevesebb nő játszik számítógépes játékokkal. E témában először egy hölgy fog megszólalni, majd jómagam is elmondom mindazt, amit kutatásaim során megtudtam. Először tehát következzék a női oldal véleménye

Női szemmel

Vajon miért van az, hogy a lányok kevesebb számítógépes játékot játszanak, mint a fiúk? Mi az, ami őket elbűvöli és magával ragadja, hogy képesek hosszú órákat tölteni mozdulatlanul a gép előtt? Ezek a kérdések ötlenek fel bennem, amint hat (fiú) ismerősöm éppen egymást felborítva és túlkiabálva ugrál a képernyő előtt és próbálja meg az egyik kukaccal felrobbantani a másikat. (Az, hogy a fiúk miért szeretnek kukacokkal játszani egy nyilvánvalóan könnyebben megválaszolható kérdés.) Szóval ott tombolnak a gép előtt és komolyságuk láttán olyan érzésem van, mintha legalábbis a harmadik világháborút irányítanák. Mit látnak meg ők ebben a világban, amit mi, a legtöbb lány nem? Tisztelet (?) a kivételnek.

Először is szeretném leszögezni, hogy nem azokról a lányokról beszélek, akik arasznyi talpú cipőjükben, vörös műkarmaikkal, szoláriumozott és kiszőkített fejükkel korzóznak a Duna Plazában. Őszintén szólva nem hiszem, hogy őket a számítógép, mint olyan egyáltalán érdekli. Tehát teljesen hétköznapi lányokról lesz szó, akik esetleg még azt is tudják, hol kell bekapcsolni a gépet. ▶

Gondolatébresztő



Ez így nagyon szépen hangzik, de mi van a logikai, kaland illetve a szerepjátékokkal? A szerepjátéknak, bár van benne némi erőszak (nem is kevés), nem az a célja, hogy csihi-puhi, folyjon a vér. Ilyenkor az ember fia/lánya egy más világba kerül, ahol egy teljesen új személyiséget, jellemzőket és kötelezettségeket kell magára öltenie. Sokszor nem is a világ kiirtása, hanem pont ellenkezőleg, a megmentése a feladat, tehát úgymond "jófiút" játszunk. Hát igen lányok, valljuk be férfiasan (micsoda képzavar), hogy a fiúk ezen a téren jobbak nálunk: nagyobb a fantáziájuk, mint nekünk. Ők *valóban* bele tudják képzelni magukat különböző környezetekbe, és *valóban* úgy érzik, mintha a világ megmentése az ő feladatuk lenne. És talán nekik van igazuk. Talán így olyan helyekre is eljutnak, ahová mi sohasem leszünk képesek.

A logikai és stratégiai játékokon töprengtem a legtöbbet. Ebben aztán egy fikarcnyi erőszak sincsen, nem kell „áttelepülni" egy fantáziavilágba, csupán gondolkodni kell. Igaz, ezek a játékok a legelterjedtebbek a lányok körében, mégsem annyira, mint bármelyik játék a fiúknál. Az az érzésem, hogy a férfiúi egyedek állandó kihívásnak próbálnak eleget tenni, mindig bizonyítani akarnak, és nem csak a játékok területén. Erre egy gondolkodtató játék tökéletes, hiszen így az illető elmondhatja magáról, hogy képes volt szellemileg a gép fölé emelkedni. Míg a lányok inkább elfogadják a képességeiket olyannak amilyenek, és nincs meg bennük annyira bizonyítani akarás.



Ugye már az ókori görögök is a fiaikat küldték háborúba, míg a nők otthon maradtak vigyázni a kis görögökre... Lehetséges, hogy az egész kisgyerekkorban kezdődik? Az a köztudott társadalmi elvárás, hogy „a fiúk katonáznak a lányok meg babáznak" vezethet oda, hogy később is inkább a fiúk kedvelik az erőszakos játékokat, mint a lányok. Tehát már kisfiúként kialakul bennük az agresszió iránti fogékonyság. Minél idősebbek lesznek, annál kevésbé tudják kiélni ezt a kényszerüket, így az erőszakos filmekhez és véres számítógépes játékokhoz fordulnak. Bár ha az illetőnek van otthon egy kedves kis cicája, tengerimalaca, zerglingje (nem kívánt rész törlendő) lehet, hogy elkerülhető a szokásos heti Quake-adag.



Tulajdonképpen sok érvet fel lehet hozni pro és kontra, és persze sok ostoba kifogást is: mert a lányoknak nem elég hozzá a tyúkeszük, mert a fiúkat csak a vérfröcsögés érdekli stb. De minek is megyünk bele mélyebben ebbe a kérdésbe, hiszen – mint mindig – úgyis a nőknek van igazuk...

Erika

Levelezés

kelteni, rögtön azzal jön, hogy milyen eldurvult korban élünk és hogy milyenek ezek a mai fiatalok. Szerintem a lövöldözős játékok nem az agresszió-özöntől sikeresek, hanem a „veszélybe kerülés és megmenekülés" motívuma vonzza az embereket. Ez a motívum nagyon mélyen kötődik az emberiséghez; ott van a népmesékben és a bibliai történetek között.

Zettisch Tamás

Vér mindenütt:

Előző hónapban én is komponáltam nektek erről a témáról egy levelet, amelyet aztán mégsem küldtem el.

Nagy kár. Nagyon tetszett a mostani leveled is.

Viszont találtam egy nagyon érdekes cikket, amelyben a TV romboló hatásáról volt szó. Ennek két mondatát nyugodtan lehetne a számítógépre is vonatkoztatni: „...a legfontosabb pedig az, hogy a gyermek a családban megtalálja a szeretetet, a megértést és a vele való törődés lehetőségét, és ne a televíziót igényelje csak. Ahol nincs jelen a szülői ráhatás, ott üresség van, amit a televízió valamiképp betölthet..." Feltételezésem szerint ahol van PC, ott valahol egy TV is porosodik...

Zita

Az a véleményem, hogy ezek a játékok károsak, nem segítenek. Az még megengedhető, hogy meghal valaki, de az már tűrhetetlen, hogy az ember testrészei szétmeg kijönnek. Szerintem ez nem biológia óra, hanem „csak" egy játék!

Férfi szemmel

Ugyan az én szavam nem szentírás, abban egészen biztos vagyok, hogy az „úgyis a lányoknak van igazuk" - frázisnak nincs túl sok valóságtartalma... Komolyra fordítva a szót: a nők és a computeres játékok közti távolságnak több nagyon komoly oka is van.

Mindenekelőtt, a legfőbb ok a nők számítógépektől (és egyáltalán a műszaki berendezésektől) való természetes idegenkedésében keresendő, mely elsősorban a hormonoknak köszönhető. Továbbá mivel a nők már kiskoruktól kezdve a műszaki cikkek ismerete nélkül élnek, és a szülők is ezek szerint a társadalmilag elfogadott normák szerint nevelik őket, ez az idegenkedés csak fokozódik. A későbbiekben természetesen ez a távolság tanulással leküzdhető, ám a nők akkor sem játszanak számítógépes játékokkal, ha már megtanulták kezelni a gépet (természetesen mindig akadnak kivételek). Ennek vajon mi az oka?

Először is az, hogy a nőknek köztudottan kisebb az absztraháló képességük, azaz nem képesek az elvont gondolkodásra olyan szinten, mint a férfiak (ez nem hímsoviniszta mellébeszélés, hanem pszichológiai tesztek eredménye). Mivel pedig a játékok többségéhez beleélés, azaz a valóságtól történő elvonatkoztatás szükségeltetik, a nők többsége nem látja meg egy Industry Giant-ben, vagy egy Quake-ben azt, amit egy férfi. Magyarul: a nők - ha tetszik, ha nem - szegényesebb fantáziával rendelkeznek, mint a férfiak.

További hátráltató tényező a nők erőszaktól való viszolygása, melyet a kutatók a tesztoszteron nevű férfihormon hiányával magyaráznak. Az ugyanis nyilvánvaló, hogy a napjainkban megjelenő játékok 95 százaléka erőszakot, brutalitást hordoz magában, s ez a hölgyeknek bizony nincs ínyükre.





Ha mindezek ellenére egy nő mégis leül játszani, azt vesszük észre, hogy sokkal hamarabb áll fel a gép mellől, mint egy férfi. Ez a férfiak bizonyítani akarásával áll szoros összefüggésben. A férfiak ugyanis már kiskoruktól kezdve bizonyítani akarnak, s ez - bármilyen meglepő -, a másik nemért folytatott tudatalatti harcnak az eredménye. Ugyanis a férfiak minden egyes bizonyítási eredményükkel két dolgot akarnak elérni: vagy egy nőnemű egyed kegyeibe férkőzni, vagy egy hím vetélytárs érdemeit csökkenteni. Amikor tehát a kisfiúk versenyt futnak, tulajdonképpen a lányoknak bizonyítanak. Ez a momentum jelentkezik a számítógépes játékoknál is, és ezért képes arra egy férfi (amire a nők többsége nem), hogy a Starcraft nyolcas Protoss pályáját egy ültő helyében végigcsinálja, még ha az egy egész éjszakát is vesz igénybe...

Az okok ismeretében arról sem szabad elfeledkezni, hogy a nők játékokkal szembeni apátiája mit is eredményez. Ennek is köszönhető ugyanis az, hogy a megjelenő játékok túlnyomó része a férfiak számára készül. Erőszakos, háborús, erotikus játékok látnak napvilágot, s azzal, hogy egy-egy ilyen játéknak bombanő főszereplőt adnak (Tomb Raider...), egyenesen kigúnyolják a nőket.

Tehát mint látjuk, a nőknek rengeteg problémát kell leküzdeniük, ha számítógépes játékokkal szeretnének játszani. Éppen ezért kérem férfitársaimat, legyünk velük szemben türelmesek, és azért néha-néha próbáljuk velük megértetni egy-egy szelídebb játék (mondjuk a Worms 2) szépségeit. Ha nem megy, ne erőltessük, és gondoljunk arra, hogy az életnek sok - a számítógépes játékoknál sokkal fontosabb - területén a nők jobbak nálunk.



Zárszó

A fentiekről még lehetne vitatkozni, de ezt későbbre hagyjuk. Gondolkodjatok el a két nem véleményén, és saját megfigyeléseitekkel, cáfolataitokkal járuljatok hozzá a cikkhez, hogy a téma minél teljesebb legyen! Küldjetek nekünk sok levelet, és a következő számban összeállítunk egy újabb Fórumot a legérdekesebb reagálásokból.

Stöki

A végére hagytam egy könnyedebb hangvételű levelet:

Fickert Ágoston

Tapasztalatom szerint a nők jobban szeretik a brutális, véres játékokat. Amíg én csak szerényen a stratégiai játékok megszállottja vagyok, addig a barátnőm imádja az öldöklős játékokat (pl. Blood, Quake, Carmageddon). Engem meg is viselnek az ilyen öldöklődések, múltkor sem bírtam nézni, hogy mit művelt a monitoron. Ráadásul még rosszakat is álmodik emiatt, aminek megint én iszom meg a levét. Hát nem szörnyű?

De. Na fiúk, ki merne vállalni egy ilyen harcias amazont?

Jó nyaralást, pihenést, sok játékot és kellemes kikapcsolódást kívánok mindenkinek. Találkozunk augusztusban. Sziasztok.

Zed



PC goes to Hollywood



A múlt

A „hőskorban” a filmek és a játékok kapcsolata annyiban merült ki, hogy szinte minden sikeresebb mozifilm megjelent előbb-utóbb a Spectrum, a C64, majd az Amiga képernyőin is. Az ok-okozati összefüggés igen egyszerű volt: ismert cím ⇨ nagyobb reklám ⇨ nagyobb haszon. A filmátiratok aranykora a nyolcvanas-kilencvenes évek fordulójára tehető, ekkor több ilyen alkotás is elnyerte az Év Játéka címet (Batman - the Movie, The Untouchables, Platoon...). A szórakoztató szoftverek fejlődésével azonban a játékipar hamar kitermelte magának a saját hőseit és egyre kevésbé volt szükség a mozisztárok „kölcsönvételére”. Amikor pedig a konzolok elterjedésével a kilencvenes évek közepén kiderült, hogy a játékokban a mozihoz hasonló nagyságrendű üzlet van, a trend megfordult, és Hollywood kezdte filmre átírni a legsikeresebb PC-s és konzolos játékokat.

Az első fecske a **Super Mario Brothers** volt, Bob Hoskins-szal (Roger nyúl a pácban) a főszerepben. Elég nagyot bukott a film, talán a gyengécske történetnek köszönhetően - a magyar mozikig el sem jutott.

Az álomgyár azonban nem rettent vissza és következő próbálkozásként a Final Fantasy 7 megjelenéséig a „minden idők legsikeresebb konzol-játéka” címet birtokló **Street Fightert** szemelte ki. A producerek biztosra mentek a szereplők kiválasztásakor is. Főszerepben az egyik legfelkapottabb akciósztár, Jean-Claude Van Damme, főgonoszként Raul Julia (akinek egyébként ez volt az utolsó filmje), egy kisebb szerepben pedig feltűnt az ausztrál énekesnő, Kylie Minogue is. Az eredeti játékhoz képest meglepően bonyolult cselekményt sikerült a forgatókönyvíróknak összeütni - kommersz akciófilmről lévén szó, azért senki ne számítson irdatlan intellektuális élményre; a sztori röviden annyi, hogy a belga izompacsirta és a többi *street fighter* megakadályozza a világuralomra törő Bison tábornok őrült tervét. A grandiózus akciójelenetek és látványos verekedések ellenére a film nem tudott kiemelkedni a többi tucat-akciófilm közül, és bár a nagy neveknek és az erőteljes reklámhadjáratnak köszönhetően azért meghozta a tisztes kereskedői hasznot a producereknek, szép lassan eltűnt a süllyesztőben.

A követhető példa azonban megvolt, és hamarosan „legördült a futószalagról” a következő mű, a játékként a Street Fighter egyetlen lehetséges alternatívájaként számontartott **Mortal Kombat** képében. A film a már bevált recept alapján készült: végy egy figurát, akinek a neve a plakátokon ismerősen fog csengeni (Chistopher Lambert), néhány ismertebb arcot mellékszereplőnek, találj ki egy könnyen emészthető történetet, és kész is a mű. A Mortal Kombat igazi kasszasiker lett, köszönhetően elsősorban a széles rajongótábornak, a remekül eltalált hardcore rave filmzenének, a Jurassic Park-okon edződött szemek számára is igen látványos trükköknek, és nem utolsósorban a zseniális díszleteknek. A sikeren felbuzdulva hamarosan elkészült a folytatás is, a Mortal Kombat Annihilation, ami igazi bestsellerré vált, Amerikában több hétig vezette a toplistákat, és csak a Titanic-nak sikerült leszorítani az élről. Magyarországon még nem mutatták be.

A jelen

1998, de inkább '99 a mozikban a játékokból készült filmek éve lesz. Lássuk röviden, milyen - monitorról ismerős - arcokat várhatunk a vásznon megjelenni.

Még az idén bemutatja a Constantin Film Productions a **Resident Evil**-t. A rendező George Sluzier (The Vanishing), a forgatókönyvíró Alan McElroy (Spawn - az Ivadék) lesz. A stílus (nem meglepő módon) horror-akció rengeteg (élő)halottal és vérrel, a szereplők kilétéről még nincs semmi hír.

Sokkal nagyobb durranásnak ígérkezik viszont a **Tomb Raider** film (1999)! A pro-

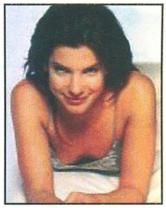
Lara Croft játékbeli alakja, melynek megformálásáért versengenek. Hát, nem lesz könnyű...

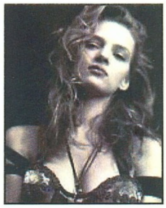
1983-at írtunk, amikor az amerikai mozik bemutatták a WarGames (Háborús játékok) című filmet. A történet meglehetősen harmatos volt (srácok egy számítógépes játékon keresztül bekapcsolódnak a Pentagon hálózatába, és kis híján kirobbantják a III. Világháborút...), de a mi szempontunkból mégis érdekes: ez volt ugyanis az első film, ahol a cselekmény középpontjában egy számítógépes játék állt.

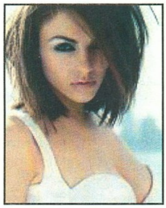


ducerek – Lawrance Gordon és Lloyd Levin – olyan filmekkel tették le eddig a névjegyüket, mint a Drágán add az életed első két része, a Predator, vagy a 48 óra. Rendező és forgatókönyvíró még nincs, ahogyan főszereplő sem, pletyka viszont annál több, főleg a Larát játszó hölgy személyét illetően. Sokáig Sandra Bullock volt az egyetlen jelölt, de egy ideje sokat hallani Demi Moore-ról is, sőt, felmerült már Salma Hayek és Cameron Diaz neve is. A Tom Raider egy klasszikus Indiána Jones-stílusú kalandfilm lesz, és ha a Paramount folytatja azt a hatalmas marketinghadjáratot, amit az Eidos megkezdett Miss Croft körül, már megvan a jövő év egyik biztos mozislágere. Ha a sejtésem nem csal, a bemutatót a Tomb Raider 3 megjelenésével együtt fogják időzíteni, hogy még nagyobbat szóljon. (erre a tervre némileg árnyékot vet, hogy a poligon-hősnő kitalálói azóta otthagyták a Core Design-t, és az Activision-nek írnak Leviathan néven 3D akciójátékot)

... és a jelöltek:







Régóta hallani már szóbeszédeket a „3D first person shooter"-forradalom elindítójának, a **Doom**-nak a megfilmesítéséről, és a napokban a Tristar hivatalosan is bejelentette az átirat elkészítését. Producer Dino Monte, forgatókönyvíró Ron Mita, rendező Perer Jackson (Braindead). Makacsul tartja magát a híresztelés Arnold Schwarzenegger főszereplését illetően, és bár ez valószínűleg kacsa, minden esély megvan rá, hogy a Doom 1999 nyarán átvegye a Nagy Durranás 2-től a „Minden idők legvéresebb akciófilmje" címkét.

Ha Doom-film lesz, kell lennie **Duke Nukem**-filmnek is! Szintén '99 nyarán kerül a mozikba a mű, a producer Larry Kasanoff (Mortal Kombat Annihilation). Duke szerepe szinte kiált a jó öreg Bruce Willis után, kérdés, hogy a készítő Threshold Entertainmentnek lesz-e pénze a gázsira...

Végül néhány hír a már forgatás alatt álló **Wing Commander**-filmről. A munkálatok már javában folynak Luxemburgban, a rendezői székben Robert Rodriguez (Desperado, Alkonyattól pirkadatig) ül, de részt vesz a munkában Chris Roberts, az eredeti játék „atyja" is. Bár a játékban szereplő Mark Hamill és Ginger Lynn Allen nem vállalta a filmszerepet, nívós gárdát sikerült összehozni az alkotóknak. A főbb szerepekben Malcolm McDowellt, Jurgen Prochnow-t, Saffron Burrows-t és David Suchetet láthatjuk majd.

A jövő

Az eddigiekből is kitűnik, hogy a játékokból készülő filmek piaca robbanásszerűen nő. A lehetőségek szinte határtalanok, az elmúlt évek játéktermése szinte kifogyhatatlan aranybányát jelent(het) a forgatókönyvíróknak. Lelki szemeim előtt máris körvonalazódnak a kétezredik év mozislágerei: Larry, a címszerepben Danny De Vitóval, esetleg Woody Allen-nel. Grand Theft Auto, Quentin Tarantino forgatókönyvével. Starcraft, az Alien 5 helyett, Ridley Scott-tól. Total Annihilation, Paul Verhoeven, vagy James Cameron rendezésében.

Szinte beleborzong az ember még a gondolatába is annak, hogy mi lesz itt, ha belép a képbe Hollywood két legnagyobb figurája, Steven Spielberg és George Lucas...

Hancu



Szelídítjük a Sasokat

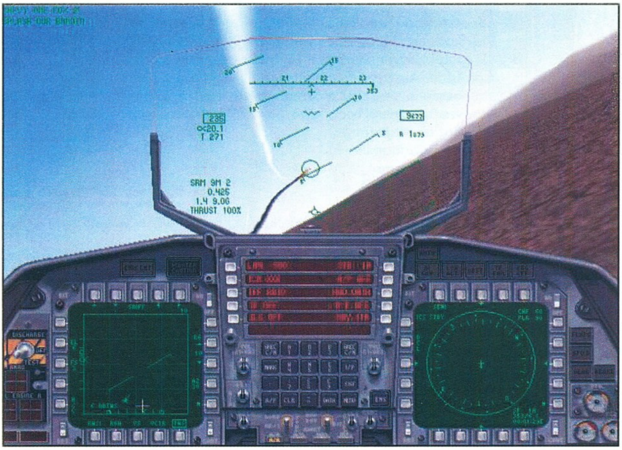
A múlt havi helikopterpilóta-továbbképzés után most átülünk egy másik halálos gépmadár, az F-15 Eagle pilótafülkéjébe – szimulátoros tippek-trükkök sorozatunk folytatódik...



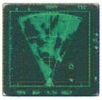
Levegő-levegő radar

Mivel gépünkön alapban nem található infravörös célzókészülék, ezért kénytelenek vagyunk radarunkat célkeresésre, követésre és rávezetésre is használni. Ez abból a szempontból hátrányos, hogy ilyenkor mi is sugárzunk aktív jeleket, s így egy passzív érzékelőkkel felszerelt vadászgép könnyen megtudhatja helyzetünk anélkül, hogy ő csak egy pillanatra is elárulta volna nekünk az övét. Ezért érdemes mindig szem előtt tartani, hogy akár L-L vagy L-F módban található egy úgynevezett Sniff kapcsoló, melyet aktiválva minden beállításunk marad a régi, csak éppen radarunk nem sugározza már a jeleket. (A HUD alatti panelen található EWS kapcsolóval ugyanezt idézhetjük elő, csak olyankor még az esetleges radarzavaró berendezést is hatályon kívül helyezi.)

Ha gépünk besugárzásjelzőjén aktív lokátor jelét látjuk, és meggyőződtünk róla, hogy vadászgéptől erednek a jelek, akkor el lehet kezdeni a dolgok izgalmasabb részét. Első lépésben meg kell, hogy találjuk a célt, amire radarunkba több előre beprogramozott mód közül választhatjuk ki a szituációnkhoz legjobban illőt.



(balra) *Kecsesen száll Sidewinder 9M rakétánk – szerencsére nem P típusú, így nem kell a leendő áldozatunk mögé lavírozni: csak becélozzuk, és indul a fogócska.*



Levegő-föld radar

Akárcsak a levegő-levegő üzemmódnál, itt is célfelderítésre, célkijelölésre, és a levegő-föld fegyverek célba juttatására használjuk radarunk. Ennek megfelelően itt is különböző üzemmódokkal találkozunk, attól függően, hogy mi után keresünk, vagy mit szeretnénk megsemmisíteni:

RealBeamMap: Ez az elsődlegesen használt üzemmódja a radarnak, hiszen a Master Mode aktiválásával is erre vált automatikusan. Az előttünk levő terepet, a rajta levő földi kapcsolatokat és a waypointokat mutatja, ám a felbontása elég rossz, s ezért pontos célmegjelölésre kimondottan alkalmatlan. Erre lett kitalálva a HRM.

HighResolutionMap: Ezt úgy lehet aktiválni, hogy a kurzort az RBM nézetben egy tetszőlegesen kinagyítandó terület felé visszük, miután rákattintunk. Ezeket a HRM-eket sajnos gépünk tengelyétől 8 fokban jobbra és balra nem tudjuk létrehozni, mivel ez az a terület, ahol radarunk vak, s szó szerint nem lát semmit. A HRM-ek készítéséhez a legjobban alkalmas terület a radarunktól 30-50 fokra van, a befogott távolság felénél. Azért itt, mert az F15 számítógépe ezeket a területeket tudja a legkönnyebben és leggyorsabban felnagyítani. HRM módban a kijelzett terület nem mozog, s így sokkal biztosabbban, aprólékosabbban tudunk célozni.

GroundMovigTarget: Ebben a módban földi, mozgó célokat tudunk kijelölni. Természetesen itt is lehetőségünk nyílik nagyítani egy bizonyos területet, feltéve ha az nem esik a vakzónába. Radarunk alapban 32 mérföldre lát el, függetlenül attól, hogy mit állítunk be, csak eddig képes a mozgó célokat követni.

InterleavedGroundMovingTarget: Ugyanazt tudja, mint az előbb említett mód, egyetlen kivétel, hogy az RBM által nyerhető terepképet a célpontok alatt kirajzolja, így könnyítve meg a tájékozódást.



Indul a rakéta a gyakorló célpont felé...



... ami kisvártatva megsemmisül.

Bombáinknak általában valamelyik előbb említett módon fogjuk a célt kijelölni, azonban ezeken kívül lehetőségünk van pár egyéb céljelölésre is. Elsődleges a gépünk törzsének aljára erősíthető AN/AAQ-14-es célmegjelölő által szolgáltatott kép – itt egyébként elhelyezésre került egy infravörös kamera és egy lézeres célmegjelölő is. Innen fogjuk tehát AGM-65 Maverickjeinket és lézerirányítású precíziós bombáinkat célba juttatni. Célbajuttatási metódusból bombák esetén háromféle lehet. Első az AUTO, ahol egy előzőleg kijelölt cél felé repülünk, akár egyenesen, akár kicsit ereszkedve, majd gépünk helyzetétől függően egy automata számláló fogja megmondani, hogy mikor eresszük el bombáinkat. Az AUTO Loft abban különbözik az előbbitől, hogy ilyenkor a bomba teljes röppályáját használjuk ki, ennek a módnak a neve hajító-bombázás. Általában a cél felé mélyen repülve elkezd a gép visszaszámolni, az első, hogy mikor kell elkezdeni húzni a botot, a második pedig, hogy mikor kell a bombákat kioldani. CDIP mód esetén folyamatosan, az éppen abban a pillanatban elengedett bombának a becsapódási pontját adja meg, figyelembe véve az összes zavaró tényezőt. Általában az AUTO üzemmódot fogjuk használni, mivel a küldetéssorozatok alatt a rendelkezésünkre álló legtöbb bomba az Mk-82-es, mely nem igényel semmilyen extra beállítgatást, csak pontos célzást. Ettől függetlenül rendelkezésre állnak lassított vagy kazettás bombák, amik igénylik az olyan beállításokat, mint például, hogy mikor nyíljanak szét, milyen magasságban robbanjanak, ám ez mindig az elpusztítandó cél típusától függ. A programban lehetőségünk nyílik éjszakai küldetések végrehajtására is, ezért ezekhez szükségünk lesz a LANTRIN külső felfüggesztésű navigációs, illetve célmegjelölő konténerekre, melyek közül csak az AN/AAQ-13 van hátra. Ebben kapott helyet az éjjellátó optika, illetve a terepkövető radar, mely igen nagy segítséget nyújt akár nappal, akár éjszaka az alacsony repülési magasság folytonos megtartásában.

TEWS

Taktikai Elektronikus Ellenintézkedési Rendszer

Az F-15E feladatkörét tekintve sejthető, hogy a programban szereplő küldetések során igen sok időt fogunk ellenséges területek felett tölteni. Célpontjaink túlnyomó többsége a határon túl helyezkedik el, ahova néha még eljutni is elég kemény feladat, nem hogy elpusztítani őket. Ambíciózus törekvéseink legtöbbjét az ellenséges légvédelem töri ketté, melynek két elsődleges fajtája van: a légvédelmi lövegek – AAA – illetve légelhárító rakétakilövők – SAM siteok. Ezeknek több típusa is létezik, melyek közül majdnem mindre jellemző, hogy radar útján kapják a célpont irányszögét, magasságát, távolságát stb. Ezek az adások bemérhetők, így a légelhárító egységekre már a vietnámi háború alatt kifejlesztettek egy nagyon hatásos „orvosságot": a Shrike lokátor elleni rakétát. Ennek leszármazottjából, a HARM-ból több tucatot lőttek ki az Öböl-háború során, melyek hihetetlenül magas találati rátával büszkélkedhetnek. Mint ebből kitűnik, igen hatékony eszközökről van szó, ám a sors iróniája, hogy az F-15 nem alkalmas ezek hordozására, ezért a kézenfekvő megoldás ugrott, s így más eszköz után kell néznünk.

Ilyen rendszere gépünknek a **TEWS**, melynek képernyőjét akármelyik MPD-n pillanatok alatt elő tudjuk hívni. Nem kell nagyon összetett dologra számítani, mindössze egy körről és benne egy kis x-ről van szó, ahol az x minket, míg a karika a körülöttünk lévő területet jelenti. Itt elsősorban a gépünket, illetve kötelékünk gépeit észlelő földi vagy légi radarokat, rakétákat figyelhetjük meg, s ezáltal lehetőségünk nyílik a megfelelő ellenintézkedés életbe léptetésére. Ennek három fajtája létezik a programban: a radarzavarás, illetve a dipól- és magnézium-töltetek kilövése.

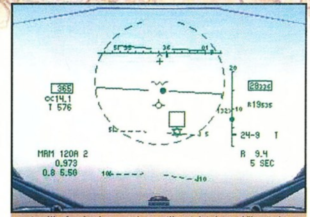
Az F-15 korábbi, légiharcra fejlesztett változataiban a radarzavarók külön külső felfüggesztési pontot igényeltek – lásd AN/ALQ-119 és 184 –, ám az E változatban az AN/ALQ-135-ös zavaró berendezés a burkolat alatt került elhelyezésre így egy felfüggesztési ponttal többre lehet hasznos terhet pakolni. A berendezés lényege az, hogy hamis adatokat sugároz az ellenséges radarnak, illetve interferencia keltésével annak egy darabig kiolthatja erejét. Ilyenkor a gépünket befogó radar vagy elveszti célpontját, s az esetleges ránk lőtt rakéta célt téveszt, vagy pedig sikerül a radarnak a zavarást úgymond „átégetnie", s ilyenkor már csak a régimódi zavaró eszközeinken múlik túlélésünk.

Ezeknek két fajtája van, egyik a dipólköteg, melyet kilőve gépünk mögött egy radarfelhő keletkezik, melyre – ha szerencsénk van – „azt hiszi" a rakéta, hogy mi vagyunk és ebben robban, illetve a magnéziumgömbök, melyeknek a ránk lőtt infravörös rakétákat kell(ene) azonos elv szerint eltérítenie.



E három rendszer irányítását három fokozatban állíthatjuk: man/semi/auto. **Manual** üzemmódban, nekünk kell a három rendszer optimális működtetéséről gondoskodnunk, mely elég nehéz, amikor éppen bom-

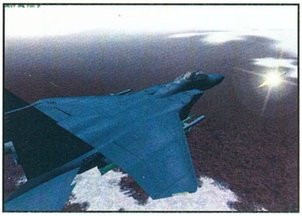
baterhünktől szeretnénk megszabadulni, és a pontos célzást az állandóan felénk közeledő rakéták áradata nem hagyja véghezvinni. **Automatic** üzemmódban a gép kezel mindent, ő szabja meg, hogy mikor kezdődik a zavarás, hány zavarótöltet hagyja el helyét és mikor. Ez nem is lenne rossz dolog, ám a gép igen lazán kezeli a dipólkötegek számát, az ember egyszerűen nem tud annyit felpakolni, amennyit el ne szórna. Hátra van még az „arany középút", vagyis a **Semi Automatic** mód, ahol annyi magnéziumgömb lövődik ki, ahányszor



A célbefogó négyzet alatt csillag jelzi, hogy lőhetünk



A játék egyik „nagy érzete" a rakéta elől menekülés



nyomjuk a gombot, illetve akkor kapcsol be a radarzavaró, amikor mi bekapcsoljuk. Dipólkötegek is akkor lövődnek ki, amikor mi szeretnénk, viszont ezek számát a gép határozza meg.

Mivel a TEWS egy passzív rendszer, ezért pontos helymeghatározásra nem képes, s csak a minket ért aktív radarjel iránya és erőssége alapján tudja viszonylagosan ábrázolni a fenyegető veszélyt. (Tehát ha egy gép lokátorával vezet ránk rakétát, akkor azt nem fogjuk látni, csak a rakétát vezérlő gépet. Ennek megfelelően az infravörös irányítású rakéták sem fognak feltűnni a kijelzőn, mivel ezek semmilyen jelzést nem bocsátanak ki.) Mindegyik ellenséges eszköznek megvan a maga szimbóluma, illetve a mellette szereplő szám alapján lehet következtetni a gép típusára.

Úton a cél felé

Először a küldetés leírásával kell foglalkozni, mivel ebben pontosan meg van adva az elpusztítandó cél típusa, helye stb. Ennek megfelelően a számítógép által előre generált fegyverkiosztások nagyjából mindig megfelelnek a küldetésnek, illetve lehetőségünk van ezeken változtatni. Tehát ha valakinek nem fekszenek annyira a lézerirányítású bombák vagy a Maverickek – melyekből az egész Öböl-háború alatt egy sem hagyta el F-15-ös indítósínjét –, mivel sokat kell velük piszmogni a sikeres célba juttatáshoz, akkor ezeket kedvünk szerint lecserélhetjük a hagyományos bombák akármelyik típusára – feltéve ha van belőle raktáron. Fegyverkiosztásunkat elmenthetjük, így egész sok időt lehet megspórolni azon, hogy nem kell kézzel kiválogatni újra és újra a dolgainkat. A küldetés leírásában benne szokott foglaltatni, hogy mekkora légi ellenállásba ütközhetünk, s így ennek figyelembe tartásával kell a fegyvereinket kiválasztani. Nem szabad azt sem elfelejteni, hogy nem csak magunknak, de a kötelék többi tagjának is külön fegyverkonfigurációkat állíthatunk be, s így ha mondjuk egy nyolcas kötelékről van szó, akkor az egyik négy gépes részre bízhatjuk a piszkos munkát, a gép irányította pilóták általában nem szokták elvéteni céljukat. Ennek függvényében lehet variálni, hogy nekik adjuk a levegő-föld fegyvereket és két légiharc rakétát, mi pedig a légi fedezetet vállaljuk. Természetesen ha valakinél ez pont fordítva működik, tehát a földi célokat szereti jobban támadni, akkor szerepcserés támadással az ő négy gépe fogja végrehajtani a támadást, és a másik négy pedig fedezi



Kifutópálya ejtőernyős bombázásának fázisai. Jól láthatóak az ellenséges repülők a kifutón.

CHEAT-EK

Jane's Longbow 2

A credits-képernyőn gépeljük be: IWANNASEE. Jutalmunk néhány titkos küldetés lesz.

Redline Racer

Ha a versenyt az ABODE néven kezdjük, azonnal lehetőségünk nyílik az összes járgány és pálya kipróbálására.

Starcraft

Az Enter lenyomása után nyílik lehetőségünk csalások alkalmazására:

Operation CWAL – Felgyorsul az építkezések menete.
Show me the money – 10 000 egységnyi ásványt és gázt kapunk.
NoGlues – A gép irányította játékos nem fog speciális képességeket használni.
Game over man – Elveszítjük az aktuális küldetést.
Power overwhelming – Isten mód.
there is no cow level – Azonnal megnyerjük az aktuális küldetést.
something for nothing – Minden fejlesztést megkapunk
black sheep wall – Megmutatja a teljes térképet.
modify the phase variance – Minden épületet építhetünk, még ha nincsenek is meg az előfeltételek hozzá
war aint what it used to be – Kikapcsolja a „Fog of War"-t.
food for thought – Megszünteti az Overlordok/Supply Depotok/Pylonok limitáló hatását egységeink számára.

Streets of Sim City

Ctrl + Alt + X lenyomása után következhetnek a kódok (Scenario és Network módban nem működnek, csak Player's Choice-ban)
lock and load – Feltölti a lőszerkészletet
sampo – 999999$-t kapunk
im back – Megjavítja kocsink összes sérülését
mr fabulous – Sérthetetlenség
jupiter – Nagyon erős gravitáció
earth – Normál gravitáció
moon – Gyenge gravitáció

őket. Szintén ehhez a témához tartozik, hogyha a küldetést éjjel kell végrehajtani, akkor inkább infravörös vezérlésű fegyvereket vigyünk magunkkal, mivel ezek könnyebben megtalálják célpontjaikat – ennek is van hátulütője, történetesen az, hogy két felfüggesztési helyet elfoglal az AN/AAQ-13-as és 14-es konténer.

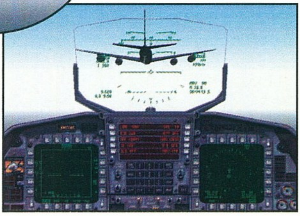
Az üzemanyag

Fontos kérdés a magunkkal vitt üzemanyag mennyisége. Nincs annál rosszabb, mint amikor már sikeresen megváltunk fegyvereinktől, s az üzemanyaghiány miatt nem tudunk a vadászokkal foglalkozni, aminek egyenes következménye, hogy menekülés közben lelőnek. Ezért érdemes kicsivel több üzemanyagot magunkkal vinni, ám jóból is megárt a sok, hiszen a túl sok üzemanyag nehezebbé teszi gépünket, s ezáltal sokkal komótosabban fog reagálni parancsainkra. (Mellesleg az F-15 levegő beömlőnyílásainak gondoláira függesztett CFT tartályok már tartalmaznak magukban kisebb üzemanyagtartályokat a zavaró, besugárzásjelző és egyéb elektronikák mellett.) Nem elhanyagolható tény az sem, hogy a választható külső póttartályokban szállított üzemanyag csaknem felét a megnövekedett légellenállás és tömeg emészti fel. Annak érdekében, hogy a legtovább maradjon meg üzemanyagunk, ajánlatos minél magasabban repülni, gépünk támadásszögét a 14-es érték körül tartani. Ilyenkor következik a másik dilemma, vagyis, hogy nagyobb magasságokban könnyebben vesznek észre az ellenséges radarok, főleg ha kötelékünk nagyobb számú, ilyenkor szinte biztos nem tudunk észrevétlen maradni. A legtöbb küldetés során találkozhatunk a levegőben utántöltő géppel, mely akármikor segítségünkre lehet. Ajánlatos figyelembe venni, hogy a teljesített küldetések után nem szükséges visszatérni az eligazításkor kijelölt bázisra, ha fogytán az üzemanyag, nyugodtan letehetjük a gépet valamelyik kisegítő reptéren is anélkül, hogy elvesztenénk a küldetést.





A manuális légi utántöltés az egyik legkényesebb manőver, mellyel a vadászpilóta találkozhat. Szerencsére a játékban rendelkezésünkre áll az automatikus utántöltés funkciója.



A rakéták

Ha már sikerült befognunk a célpontot, akkor lehet rakétát indítani. Hogy milyen rakétát lövünk ki, az elsődlegesen a két gép közti távolságon múlik. A programban négyfajta rakéta áll rendelkezésünkre, ezek közül kettő közepes, kettő pedig rövid hatótávolságú. Minden kétséget kizáróan akkor van a legnagyobb esélyünk egy összecsapás túlélésére, ha az még jóval a látótávolságon kívül véget ér, hiszen egy bombákkal megpakolt vadászbombázónak nincs sok esélye egy fürge vadászgéppel szemben. Ha esetleg mégis ilyen szituációba kerülnénk, azonnal utasítsuk a wingmant, hogy fedezzen minket, s mi is próbáljuk ezt tenni vele. Közelharcban tökéletesen használható az AIM-9 Sidewinder sorozat bármelyik tagja, ám nem szabad elfeledkezni róla, hogy ez egy infravörös önirányítású rakéta, ezért ha az ellenfél a Nap felé manőverezik, akkor a rakéta valószínűleg el fogja veszíteni, hiszen számára a Nap egy sokkal forróbb célnak számít. Általában akkor lehet nagy sikereket a Sidewinderekkel elérni, ha közvetlen az ellenséges gép mögül indítjuk, viszonylag kis AOA szög mellett – a rendelkezésre álló L/M-et szinte mindenhonnan, a P-t viszont csak az ellenség mögül lehet kilőni rá. Közép-hatótávolságú rakétáink közül egyértelműen az AIM-120 AMRAAM a jobb, hiszen ennek aktív lokátora vezeti rá magát az utolsó fázisban a célra, ezért csak viszonylag kis ideig kell radarunkkal a célt megvilágítani. Ennek következtében, ha valamelyik TWS üzemmódot választjuk és manuálisan válogatjuk ki a célokat, akkor lehetőségünk van másodlagos célok kijelölésére, melyeket a rakéták kilövéskor fordított sorrendben kapnak meg. Ilyenkor még a maximális AIM-120 tehertől is megválhatunk, feltéve ha van előttünk annyi cél, és azok nem manővereznek nagy bőszen. Az AIM-7 Sparrow teljesen más, hiszen az ezzel elért légi győzelemhez végig befogva kell lenni a célnak, s egy időben csak egyet tudunk megsemmisíteni, mivel lokátorunk csak egy célbavezetésére képes. Mielőtt azonban megválnánk közép-hatótávolságú rakétáinktól, nem árt legalább olyan mértékben azonosítani a célt, hogy barát vagy ellenség...

Tatcom

CHEAT-EK

Unreal

ALLAMMO – 999 lőszert kapunk az összes fegyverhez
FLY – Repülés
GHOST – Falonátjárás
WALK – Az előző két cheat kikapcsolása
SUMMON – Egy fegyvert, egy tárgyat, vagy egy ellenséget ad (pl. SUMMON EIGHTBALL, SUMMON FLAKCANNON, SUMMON NALI, SUMMON SKAARJWARRIOR stb.)
BEHINDVIEW 1 – Tomb Raider típusú nézetet kapunk
BEHINDVIEW 0 – Visszaállítja az előző nézetet az eredetire
GOD – Sérthetetlenség

Incoming

Nyomjuk le a Shift-et, majd jöhetnek a csaló és egyéb kódok:

WIREWEWAITING – Kikapcsolja a textúrákat
SOLIDASAROCK – Sérthetetlenek leszünk
FLATBROKE – Kikapcsolja az árnyékolást
HAVEALL – Minden extrát megkapunk
SUPERDAISY – Egy találattól elpusztul az összes ellenséges egység
INFINITEWEAPONS Végtelen lőszerkészlethez jutunk

Csaló hotkey-k

F2 Lövés-könnyítés
F3 Sérthetetlenség
F4 Végtelen élet
F5 Kifogyhatatlan fegyverek
F6 Gyors állásmentés
F7 Az előző állás visszatöltése

Jack Jazzrabit 2

jcoins – Érméink (coins) száma nő
jnxt – Szintugrás
jmorph – Másik karakterré változik át hősünk
jgems – Drágaköveink (gems) száma nő
jammo – Plusz töltényt kapunk
jfly – repülés
jkill – Öngyilkosság
jshield – Pajzs visszaállítása
jgod – Isten mód


HA SZERETNÉL MINDEN ÚJDONSÁGOT A MEGJELENÉS NAPJÁN KIPRÓBÁLNI...
HA NEM AKARSZ EGÉSZ NYÁRON OTTHON UNATKOZNI...
HA SZERETNÉD A FOCI VB-T ÚJRA VÉGIGÉLVEZNI...
WORLD CUP '98
HA SZERETNÉL CD-ROM-OT NYERNI...
GAMELAND PC CD SHOP
HA SZERETNÉL 50-70%-OS KEDVEZMÉNNYEL CD-ROM-OT VENNI...
HA SZERETNÉL ROVID HATÁRIDŐVEL POSTÁN CD-T RENDELNI...
HA A KERESETT PROGRAMOT MÉG/MÁR SEHOL SEM TALÁLOD...
HA SZERETNÉL HÁLÓZATBA KAPCSOLT GÉPEN INGYEN JÁTSZANI...
HA SZERETNÉL AKCIÓS ÁRON TAGSÁGIT VÁLTANI...
HA EGYSZERŰEN CSAK KÍVÁNCSI VAGY...
KÉRD INGYENES ÁRLISTÁNKAT ÉS TÁJÉKOZTATÓNKAT!
1201 BUDAPEST, BAROSS U. 55.
TEL: 284-1471, 283-0230/36
NYITVATARTÁS: H-P: 10.°°-20.°° SZ-V: 10.°°-18.°°
1073 BUDAPEST, ERZSÉBET KRT. 21.
TEL: 06-20 441-564
NYITVATARTÁS: H-P: 10.°°-18.°° SZ: 10.°°-13.°°


Ha valaki
éjjel-nappal
az Interneten lóg,
nem mindegy, milyen a vonal!
DataNet
A professzionális Internet-szolgáltató
1023 Budapest, Zsigmond tér 10. • info@datanet.hu • Telefon: (36-1) 458-5858 • Fax: (36-1) 458-5800



A New World Computing legújabb szerepjátékához már méreténél fogva sem lehet teljes végigjátszást készíteni, ezért inkább pár általános tanácsot szeretnénk adni a programhoz.

Mágikus praktikák a Might & Magic 6-ban

Varázsitalok

A varázsitalok készítésével rengeteg hasznos dolgot tudunk elérni, egy gond azonban akad, nevezetesen az, hogyha karakterünk nem a megfelelo alapanyagokat mixeli össze, akkor különböző „mellékhatások" érhetik. Az itt következő táblázat mindenkit megkímél attól, hogy hosszú órákon keresztül próbálkozzon és töltögesse vissza az állást. Az első generációs varázsitalokat gyógynövényekbol és üres üvegekből készíthetjük, a többit pedig a már meglévő löttyök további mixelésével.

VARÁZSITALOK FAJTÁI ÉS HATÁSUK

Szám	Név	Szín	Alapanyag	Hatás
Első generáció				
1	magic	kék	PhRt	+10 varázspont
2	energy	sárga	Popy	+10 a fő tulajdonságokra (á)
3	cure wounds	piros	WdoW	+10 életpont gyógyítás
Második generáció				
4	resistance	zöld	1+2	+10 minden védettségre (á)
5	cure poison	lila	1+3	mérgezés gyógyítása
6	protection	narancs	2+3	+10 AC (á)
Harmadik generáció				
7	super resistance	fehér	1+4	+20 minden védettségre (á)
8	bless	fehér	1+5	*bless* varázslat 6 órára
9	stone skin	fehér	1+6	*stone skin* varázslat 6 órára
10	haste	fehér	2+4	*haste* varázslat 6 órára
11	extreme energy	fehér	2+6	+20 a fő tulajdonságokra (á)
12	heroism	fehér	3+6	*heroism* varázslat 6 órára
13	restoration	fehér	4+5	mindent gyógyít kivéve a halottat és a kővéváltat
14	supreme protection	fehér	4+6	+20 AC (á)
Negyedik generáció				
15	essence of intellect	fekete	1+9	+15 *intellect*, -5 *might* (v)
16	ess. of personality	fekete	1+13	+15 *personality*, -5 *speed* (v)
17	ess. of accuracy	fekete	2+8	+15 *accuracy*, -5 *luck* (v)
18	ess. of endurance	fekete	2+14	+15 *endurance*, -1 a többire (v)
19	essence of speed	fekete	3+10	+15 *speed*, -5 *personality* (v)
20	essence of might	fekete	3+12	+15 *might*, -5 *intellect* (v)
21	divine magic	fekete	4+7	+100 *spell points* (á), +1 *age* (v)
22	rejuvenation	fekete	4+11	öregedés gyógyítása, -1 összes tulajdonság (v)
23	essence of luck	fekete	5+7	+15 *luck*, -5 *accuracy*
24	divine power	fekete	5+11	+20 szint (á), +1 *age* (v)
25	divine cure	fekete	13+6	mindent gyógyít

Jelmagyarázat: (á) = átmeneti hatás; (v) = végleges hatás

Varázslatok

A játék elején, amíg a csapat pénzszukében van, problémát jelenthet, hogy a szukös keretbol melyik varázslatot vegyük meg. Közreadom saját tapasztalataimat pár használható varázslatról.

A mágusunkat a legfontosabb a tuz szférában fejleszteni, mert abban vannak a legpusztítóbb varázslatok. Innen a leghatásosabb varázslatok a Ring of Fire (foleg a játék elso felében), Meteor Shower (a legjobb támadó varázslat sok ellenség ellen) és az Incinerate. A levego szférából a Wizard Eye (radar), a Fly (repülés) és a Starburst (a Meteor Showerhez hasonló támadó varázslat) érdemel említést. A víz szférájában jó sebző varázslat az Acid Burst és a három legfontosabb mágia, az Enchant Item, a Town Portal és a Lloyd Beacon. A föld szférájában nincsenek olyan



hasznos varázslatok, talán csak a Dedly Swarm (kizárólag a játék elején), a Stone Skin és a Mass Distorsion használható.

A papoknak már messze nem jutottak ilyen hasznos varázslatok, de azért pár érdekesség itt is akad. A lélek mágiái közül a Bless és a Heroism a leghasznosabb, mindketto a csapatunk harci képességeit javítja. A Raise Dead és a Resurrection azoknak lehet jó, akik nem akarnak a templomban vagyonokat fizetni egy újjáélesztésért. A tudat mágiái között az orület, a bénulás és a

félelem gyógyító (Cure Insanity, Cure Paralysis, Remove Fear) varázslatok leghasznosabbak. A test varázslatai között a gyógyító dolgok a jók (First Aid, Cure Wounds, Cure Poison, Cure Disease, Power Cure), valamint a Flying Fist egy elég kellemes sebző mágia.

A jó és a gonosz oldal varázslatai pár kivételtol eltekintve igen drágák (varázspontban) és nem nagyon éri meg használni oket. A világos oldal varázslatai közül a Destroy Undead, a Prismatic Light és a Sunray (csekély 130 varázslatpontért) a legjobb, a sötét mágiák közül pedig a Toxic Cloud és a Dragon Breath használható. Az Armageddon csak arra jó, hogy hírnevünket erosen csökkentse, lévén ezzel a varázslattal roppant egyszeru akár egy teljes város kiirtása is.

Képzettségek

Általánosságban elmondható, hogy minden képzettséget igyekezzünk minél elobb mesterfokra emelni, mert így jóval látványosabb eredményeket érhetünk el. A képzettségek négy csoportba oszlanak: fegyver, páncél, varázslat és egyéb szakértelmekre.

Fegyver

A harcosoknak érdemes a dárda (spear) és a kard (sword) szakértelmeket minél gyorsabban mesterfokra fejleszteni, mert ilyenkor a kardot bal kezükbe is tudják fogni. Saját tapasztalataim alapján a dárda-kard kombinációval lehet a legnagyobb sebzést elérni. Az íjászat szakértelem mesteri két lövedéket lohetnek ki egy körben, erre nagy szükség lesz, igyekezzünk minél gyorsabban fejlesztetni. A papoknak és a varázslóknak nem érdemes sok képzettségpontot a fegyverekre áldozni, nekik inkább a mágiában kell jeleskedniük.

Páncél

Igyekezzünk mindenkire a leheto legjobb páncélt ráadni, amit az adott osztály hordhat. A páncélok által okozott lelassulás mesterfokú szakértelemnél pedig teljesen eltunik.

Varázslatok

A varázslónknak a játék elején fejlesszük a tűz-szakértelmét (a minél nagyobb sebzés érdekében), késobb a többit is egyenletesen úgy 12-es szintig (ekkor lehet mesterré válni). Ahhoz, hogy a világos és a sötét mágia mesterévé váljunk, a besorolásunknak is el kell érnie bizonyos értéket (Saintly ill. Notorious).

Egyebek

Identify: Ismeretlen tárgyak azonosítására alkalmas. Hasznossága még anyagilag is van, mert ha másvalakivel csináltatjuk, akkor az munkadíjat kér. Mesterfokon, 7-es szinttel bármilyen tárgyat fel tudunk már ismerni.

Merchant: Fontos! Az Enrothon található kereskedők iszonyatos haszonkulccsal dolgoznak, ha nem akarjuk hogy átvágjanak, akkor az egyik karakterünknek érdemes ezt a képzettségét fejleszteni. Mesterfok és 16-os szint kell ahhoz, hogy árban tudjunk adni-venni dolgokat. Enchant Item varázslattal kombinálva pedig a meggazdagodás titka.

Repair: Megrongálódott tárgyainkat tudjuk megjavítani ezzel a képességgel. A játék késöbbi szakaszában fontos lehet, mert nem tudunk percenként visszateleportálni a városba. Egy 7-es szintű, mesterfokú használó már elegendő szinte minden megreparálásához.

Body Building: HP növelő képzettség, nem igazán érdekes, sokkal fontosabb dolgokra is lehet költeni a nehezen megszerzett pontjainkat.

Meditation: A varázspontot növeli, érdemes fejleszteni.

Perception: Csapdákat tudunk (tudnánk) vele kikerülni, de nem igazán éri meg növelni.

Diplomacy: Az NPC-k hozzánk való viszonyát módosítja pozitív irányban. Teljesen haszontalan.

Disarm Trap: Csapdák hatástalanítása. Ha van olyan karakterünk, akinek már nem tudjuk mijét fejleszteni, akkor pár pontot ide is rakhatunk.

Learning: A karakter a képzettségének megfelelő mértékben több tapasztalati pontot kap.

Ennyi volt az első kedvcsináló a Might and Magic hatodik részéhez, akinek bármilyen problémája vagy kérdése van a játékkal kapcsolatban nyugodtan írhat a caris@zed.hu címre, ígérem, segítek mindenkinek.

Caris



A tucatnyi fejű hydrák monoton egyhangúságát ccsak néha szakítja meg egy garázdálkodó gólem. Izgalmas pillanatok ezek egy tettrekész partinak. egyesek túláradó vidámságuknak sem tudnak ellenállni.

CHEAT-EK

Battlezone

A Shift és Ctrl billentyűk lenyomva tartása mellett gépelhetjük be az alábbi csaló kódokat:
BZBODY Végtelen pajzs
BZRADAR Teljes térkép
BZTNT Végtelen lőszer

Nightmare Creatures

A főmenü-képernyőn gépeljük be EVERYWHERE. Nyomjunk Enter-t, és ezzel engedélyeztük a csaló kódok bevitelét. Ezeket ugyanígy (Enterrel a végükön) gépelhetjük be, ha jól csináltuk, minden cheat után egy hangeffektet hallhatunk.
CHICO – Hősünk „összemegy"
BRONKO – Játék egy szörny szemszögéből
DAVID – Kombók kikapcsolása
BLUR – „Blur" mód
LOVDIK – Üdvözletek a szerzőktől
BES – Debug mód
MOBY – Audio track kiválasztás
ALAIN GUYET– Az összes chet-et bekapcsolja

Die by the Sword

Játék közben az F1 lenyomása mellett gépelhetjük be a játékot megkönnyítő kódokat.
Mukor – Isten mód (ugyanaz, mint a -god paraméter)
Dedly – Egy nagyon erős fegyvert kapunk
Golrg – Óriás mód
Btiny – Törpe mód

Lords of Magic

Nyomjunk Ctrl+\-t , és egy párbeszéd-ablak fog megjelenni. Itt az alábbi kódok bevitele fog eredményre vezetni:
Jackpot – 200 egységnyi aranyat, kristályt, és sört (ale) kapunk
Marathon –A kiválasztott csapatnak 1000 mozgáspontot ad
Puff – Kapunk egy sárkányt
Hocuspocus – Az összes varázslatot megkapjuk plusz 1000 mana-pontot



Űrjéghegyveszély

Douglas Adams észjárását néha kicsit nehéz követni - de megéri megpróbálni!

Starship Titanic teljes megoldás

A kezdetek

A program indulása után egy szobában találjuk magunkat, ahol a televíziót bekapcsolva érdekes módon éppen Douglas Adams beszél, de mi törődjünk inkább a középen levő számítógéppel. Játék a játékban alapon tegyük be a Titanic lemezt a gépbe, és már indul is az akció – házunkra zuhan egy hatalmas fémmonstrum, mely – mint utólag megtudjuk – a galaxis legcsodálatosabb űrhajója, a Starship Titanic. A Doorbot a hajóra invitál minket, és segítségünket kéri abban, hogy helyreállítsuk a hajó baleset miatt lobotomizált intelligenciáját.

Az érkezés

A Deskbot hamar besorol minket harmadosztályú (Supergalactic Traveller Class) utasnak és kiutal egy szobát a hajófenéken. A szobák kulcsa sajátos vonalkódolású jelekből áll (Designer Room Numbers), így a PET szobakód üzemmódjára kapcsolva hamar meg tudjuk találni szobánkat.

Elsőként a papagáj szobáját érdemes felkeresni a folyosón szemben. Itt a zsákokon van egy pálca. Ezt vegyük magunkhoz, majd a papagájt felmarkolva és a szobából kimenve egy tollal leszünk gazdagabbak. Ezzel a Mother Succ-u-bushoz kell elmenni, aki nagyon meg van fázva, és náthája eléggé akadályozza a mindennapos munkájában. Őt a Bilge Roomban találjuk meg, és az Embarkation Lobby-ból nyíló szervízliftet használva tudjuk megközelíteni. Miután megpróbáljuk elküldeni a tollat, kiderül, mik is akadtak el a rendszerben, pl. Brobostigon, akitől el tudjuk szedni a kék biztosítékot és a Titania Olfactory Centert.

Ideje elmennünk a szobánkba és élvezni a kényelmet. A fent leírt módon könnyen megtalálható a nekünk kiutalt szoba (szarkofág), ahol sok kis dobozból, modulból rakhatjuk össze a bútorzatot. Amíg a konfiguráció nem megfelelő, addig nem is tudunk felfeküdni az alvó-felületre (azért ágynak nem nevezném), és a TV is csak ekkor és innen válik nézhetővé. A megfelelő sorrend a következő: PERSONAL MAINTENACE HUB, HORIZONTAL WORKSURFACE, HORIZONTALLY MOBILE STORAGE, FULLY RECUMBENT RELAXATION DEVICE. Hajtsuk le az ágyat, húzzuk elő a TV-t, feküdjünk az ágyra, majd nézzünk a TV-re. Bekapcsolás után a hármas csatornára kapcsolva tudjuk meg, hogy egy másodosztályú helyet nyertünk, és a magazinunkért a szoba előtti folyosón levő succ-u-bushoz kell fordulnunk (recieve). A magazinnal az Embarkation lobby-ba elcaplatva, és azt a Deskbotnak megmutatva kapjuk meg új szálláshelyünket és rangunkat. Ezzel már több helyszínre nyerünk bebocsátást, többek között a Sculpture Romba. Ezek a mechanikus szobrok mozgatható slidereket tartalmaznak, melyekkel a robotok korábban említett kijelzői, és ezeken keresztül hangulatuk és segítőkészségük szabályozható. A szobrok formája hasonlít, vagy mondhatjuk emlékeztet a



Az egyik Succ-U-Bus etetésre vár - először szív, majd fúj, és máris megérkezett a feladott csomagunk a címre

robotokéra, de ha mégsem igazodnánk el, akkor a papagájt hívhatjuk segítségül ennek eldöntésére.

Aki idáig eljutott, az kellett utazzon a liftekkel is, és nagy valószínűséggel belebotlott a rossz liftbe is. Ennek megjavítása nem is túl bonyolult: az egyik működő lifttel menjünk a bottom of wellre, és szedjük fel ott a LiftBot fejet. A saját szobánkban vagy a papagáj rezidenciáján a televíziót bekapcsolva, és az ötös csatornára kapcsolva egy liftkijelzőt és azon egy számot láthatunk – ezen a szinten van elakadva a rossz lift. A szomszédos lifttel menjünk arra a szintre, vegyük le a Titania egyik szemét a Liftbot feje helyéről, és cseréljük ki a lent begyűjtött valódi Liftbot fejjel. Mindenki jól járt – gazdagabbak lettünk egy működő lifttel és egy Titania szemmel.

... vegyük le a Titania egyik szemét a Liftbot feje helyéről, és cseréljük ki a lent begyűjtött valódi Liftbot fejjel.

A játék háttértörténete a hajó építőinek e-mail levelezéséből ismerhető meg, ami Titania szobájából (A Top of wellről középen egy folyosón keresztül tudunk ide lejönni) nyíló, Designers roomban levő terminálon olvasható el. Ebbe előbb azonban be kell törnünk – szükséges egy név és egy jelszó. A megoldás pedig a Creators Roomban, a hajó építőinek szentélyében keresendő. Mielőtt ide elmennénk, szükséges még némi aknamunka: a szintén Titania szobájából nyíló Fusebox Roomban el kell fordítsuk a piros kapcsolót, majd ki kell vegyük a piros biztosítékot. Ezek után irány a Craetors Room, ahol a mellszobroknál érdemes megjegyezni, hogy melyik kit ábrázol, mert a kar meghúzásával leomlanak a szobrok, így a mögöttük levő feliratok (THIS, THAT és OTHER) lesznek a megfelelő névhez a jelszavak. Mint már említettem ez a puzzle nem feltétlen szükséges a játék végigjátszásához, de kihagyásával egy érdemi részt veszítünk el a történetből.

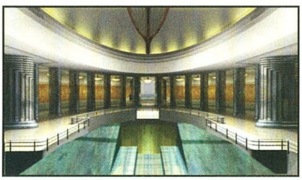
A papagáj állandóan pisztáciáért rikácsol, jobb lesz leállítanunk, mielőtt tartós halláskárosodást szenvednénk. Mivel pisztácia csak az új, másodosztályú szobánkban van egy tálban, és nem mozdítható, így kénytelenek leszünk a madárkát oda csalni. Erre a megoldás egy kis repülés a csőrendszerben – a Succ-u-bus szárnyakat ad! Konkrétan: megfogjuk a papagájt, berakjuk a Succ-u-busba, és mellékeljük a címzést is, azaz az új szobánk számát, majd SEND. A helyszínre sietve és kis csomagunkat átvéve a papagáj elszabadul, már csak rá kell küldjük az ágy (ez már tényleg nevezhető ágynak) jobb oldalánál levő tálra. Jótékonyságunk persze elnyeri méltó jutalmát, a tál kiürülésekor kiderül, hogy az tulajdonképpen Titánia egyik füle. Gyorsan biztonságba helyezzük, magunkhoz vesszük. Gondolom lassan már mindenki megunta a másodosztályú utazást, mégiscsak az első osztály az igazi, hát szerezzük meg.

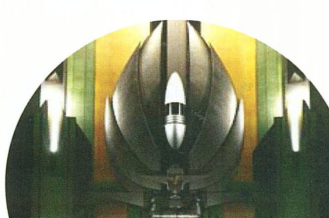
Ez nem lesz túl bonyolult és hosszadalmas folyamat, inkább elszántságot igényel. Oda kell menni a Deskbothoz és kérni kell tőle szépen. Persze, ha éppen nehéz napjait éli, akkor nem fog segíteni, de mint tudjuk, a Sculpture Roomból kényelmesen lehet vezérelni a robotok beállítását – egy kis hangulat-finomítás után a CAN I HAVE AN UPGRADE? kérdésre nem kaphatunk elutasító választ.

Az első osztályú vendégek kifinomult figyelmét nem kerülhette el, hogy a televízió négyes csatornáján egy kamera által látott képen egy szobaszám látható fejjel lefelé. Vegyük elő a PET szobaszám modulját, kezdjünk egy teljesen új szobaszámot, majd másoljuk le a kódot. Ha sikeresek voltunk, akkor kiírja az adott kódot viselő első osztályú szoba helyét. A helyszínre érkezve és a középső négy lámpára kattintva látha-











jobbra alul:körülnéztem Titania szobájában, innen még számos szoba nyílik, többek között a fuse room és az irányítóterem (bridge) is

felette bal oldalt: Top of Well, azaz a hajó felső fedélzete - itt rendszeresen meg fogunk fordulni

felette jobb oldalt: ornamentika ködben

legfelül bal oldalt: papagáj ketrecben (magyar hangja Terry Jones)

Legfelül jobb oldalt: indulás előtt még ép szobánkban körülnézve - a Starship Titanic-nak még se híre se hamva









Menjünk el az első osztályú étterembe és a pincér (Maitre'D Bot) maradék karját is tépjük le, valamint piszkáljuk meg az ülepe közepét, míg feladja...

tó, hogy egyikük elmozdult. A Bellbotot odarendelve kiadható neki az utasítás: GET THE BROKEN LIGHT, és láss csodát: megtaláltuk Titania másik szemét.

Miután eleget csatangoltunk a hajón, ideje lesz betérni a bárba, ahová a Top of the wellen levő Pelleratorral jutahtunk el. A Barbot pohárral kínál minket, amit illedelmesen fogadjunk el, majd nézzünk rá a pult melletti TV-készülékre, ami egy modern itallapként funkcionál, bár a Titanic Titillator kivételével az összes ital receptje összekavarodott benne. Sebaj, próbálkozzunk ezzel, de hamar lehűtenek minket, hogy jó lenne beszerezni az alkotóelemeket hozzá. Nem ez a kép élt a bennem egy jól felszerelt, első osztályú bárról, dehát mégiscsak az űrben vagyunk... azaz Quest for Titillator lesz a következő műsorszám.

Összetört TV

Megszerzéséhez térjünk be a Parrot Lobby-ra (papagáj szobája) és hívjuk a Bellbotot, majd hanyagul dobassuk le vele a TV-t (THROW THE TELEVISION DOWN THE WELL), és alul a már be is gyűjthetjük a végeredményt.

Pureed Starlings

(avagy sirály-püré Douglas Adams módra)

Irány Titania szobája, majd tovább Fuse Roomba. Dugjuk a kék biztosítékot a helyére, kék tekerő jobbra, majd sárga tekerő jobbra és vegyük ki a sárga biztosítékot. A Pelleratort használva menjünk a Promenade Deckre, és ott kapcsoljuk be a propellert, majd egyből tegyük Fast fokozatba. A korábban hevesen repkedő sirályok kissé megsínylik a dolgot, a végeredmény magáért beszél. A papagáj szobájában felvett pálcával nyomjuk meg a Hammer Dispenser gombját, majd vegyük fel a kalapácsot (ennek később fogjuk hasznát venni). Miután ezzel is megvolnánk utazzunk a Top of wellre és onnan bármely SGT osztályú szintre, ahol az éttermet használva a gombbal rendeljünk egy csirkét. Tegyük a bal szélső elosztó/tárolóhoz, és tartsuk alá a poharat, a végeredmény egy pohár tele ínycsiklandó sirály-pürével. A korábban megszerzett kalapács birtokában menjünk be a folyosó végén levő kis szobába, és a kalapáccsal törjük össze a hosszú pálcát védő üveget.

Citrom

A harmadosztályon szerzett pálca boldog tulajdonosaként utazzunk a Top of wellre, és ott pedig menjünk be az Arboretumhoz a gondolával. Nyissuk ki az Arboretumot és a hosszú pálcával pöcköljünk le egy citromot, majd természetesen vágjuk zsebre.

A vodka kivételével minden alkotóelemet begyűjtöttünk, így most már csak kevernünk kell egy kicsit. Menjünk vissza a bárba és adjuk oda a Barbotnak a citromot és a TV-t, majd a teli poharat. Erre megkérdezi, hogy mi az – a felelet egyértelmű: Pureed Starlings. Már csak a vodka hiányzik a Titillatorhoz, azt pedig hozassunk vele (GET THE VODKA), erre ő elkészíti az italt, amivel ki is fogy a készlet, így elvihetjük a kijelzőt (GET VISION CENTER).

A papagáj szobájában van a Succubus mellett egy elromlott lámpa, de állhatatos madarunk nem enged hozzáférni minket. Cselhez kell folyamodjunk. Menjünk a gondolával az arborétumba, ott menjünk a Pelleratorral átellenes oldalra, és ragadjuk meg a kábelt. Menjünk vissza a papagáj szobájába és a lámpánál levő kábellel matatva megtaláljuk a kábel másik felét is, ezt adjuk a Succ-u-busnak. Nemsokára feltűnik egy új tárgy, ez pedig nem más, mint Titania orra.

Aki a zeneszobába téved, és elindítja a „muzsikát" az könnyen szenvedhet mentális sérüléseket, de ehhez hasonló hatású az étteremben szóló háttérzene is. A zeneszobában a székeket megnézve jegyezzük fel az azokon levő beállításokat, majd állítsuk be ennek megfelelően a control panelt. Ezek után a piros gombot megnyomva már hallgatható dallamok törnek elő a hangszerekből. Menjünk oda a fonográfhoz, és kezdjük el a felvételt a record gombbal. A piros gombbal indítsuk el a zene lejátszását, és hagyjuk azt végigmenni. Ekkor állítsuk le a felvételt a stop gombbal. A play gomb megnyomásával ellenőrizhetjük, hogy minden jól zajlott-e. Ha így találjuk, a négyzet alakú gombot kétszer megnyomva tudjuk levenni a lemezt, és vegyük fel a fonográf tárcsáját, ami Titania második füle. Menjünk el az első osztályú étterembe és a pincér (Maitre'D Bot) maradék karját is tépjük le, valamint piszkáljuk meg az ülepe közepét, míg feladja. Ekkor odaenged ülni minket Scraliontis asztalához, ahol egy szalvétát, a Green Fuse-t és a Maitre'D Bot másik karját találjuk meg, kezében a kulccsal.Menjünk oda a zenegéphez, és nyissuk ki a kulcsot tartó kéz segítségével, vegyük ki a benne levő lemezt és tegyük be az általunk gyártottat, majd játsszuk le. A Maitre'D Bot-hoz visszatérve, az annyira nyugodt lesz, hogy végre birtokunkba jutattja a Titania Auditory Center-t

A papagáj egy elég telhetetlen fajta, nem elég neki a pisztácia, de még csípős csirkét is akar, úgyhogy ilyet is kell szereznünk neki. A Fuseboxban a sárga kapcsolónak oldalra kell fordítva lenni, és ki kell véve legyen a sárga biztosíték. Ezen felül szükség lesz a papagáj szobakódjára is tervünk végrehajtásához. Szerezzünk egy csirkét egy harmadosztályú (SGT) étteremben, majd használjuk rajta a szalvétát, és tegyük a középső tárolóba, hogy mustáros legyen. Ezen előkészítés után küldjük el a Succubus-szal a papagáj szobájába, és menjünk mi is oda, majd mentsünk egyet, mert egy elég akciódús rész következik. Fogadjuk a Succubus-szal a csirkét (RECIEVE), vegyük ki belőle, használjuk rajta a szalvétát, majd forduljunk a ketrec felé. Csalogassuk a papagájt balra a ketrecben, majd hagyjuk, hogy elkapja a csirkét. Míg élvezi az étket, szedjük el az ülőrúdját, mely valójában a Titania Central Intelligence Core.

Még hiányzik néhány elem Titaniából, ezeket az Arboretumban keressük. Menjünk le a Fuseboxhoz és dugjuk be a zöld biztosítékot, majd menjünk el az Arboretumhoz, mely most már működik. Lépjünk be és kapcsoljuk őszre az időjárást, mire előtűnik egy újabb Titania-elem, a Speech Center, melyet a pálcával érhetünk el. Ezek után télre állítva a kapcsolót minden befagy, és a Pelleratorral átellenben levő részen megtaláljuk a RowBotot, melynek énekével baj van (a DeskBot utalt rá). A mellkasára klikkelve két kapcsoló tűnik elő, melyek közül egyiket átkapcsolva a másik az ellentétes állásba áll be, nekünk pedig mindkettőt le kellene kapcsolnunk. A megoldást a Maitre'D Bot két segítő keze jelenti, melyeket a kapcsolókon használva leállítható a RoWBot éneke, és így levehetjük száját, mely valójában Titania szája. Hogy visszajussunk, ahhoz még vissza kell váltsuk az időjárást télről bármi másra, de egyéb akadály már nem állja utunkat.

Ha minden elem nálunk van, akkor Titania szobájában értelemszerűen a helyükre téve azokat életre kelthető „az agy", és ennek hatására megnyílik az eddig zárva maradt szoba, a híd is.

A hajó újra él, nincs más hátra, mint hazamenni, így irány a hajó hídja. Tegyük az otthonról hozott képet a foglalatba, a PET segítségével aktiváljuk a navigációs vezérlőt és vegyük magunkra a sisakot.

A Titania navigációs rendszere a kép alapján tud pozíciókat azonosítani, melyhez három csillagot kell egy elég kicsi háromszögben befogni. A képre átváltva kijelölhető az első csillag, melyet kereszttel jelöl ezután a program, majd keressük meg a csillagképen, itt rombusszal jelöli a rendszer ugyanezt a csillagot. Helyezzük el úgy a keresztet és a rombuszt, hogy a koordináta kijelző fénye elkezdjen villogni, majd nyomjuk meg az L gombot a koordináta rögzítésére. Ezt csináljuk meg ugyanígy két másik csillagra, végül nyomjuk meg a SET DESTINATION gombot. Vegyük le a sisakot, lépjünk a kormányhoz és nyomjuk meg a GO gombot. Készen is vagyunk...

Charlie

A megoldást a Maitre'D Bot két segítő keze jelenti, melyeket a kapcsolókon használva leállítható a RoWBot éneke, és így levehetjük száját, mely valójában Titania szája.

Érdekes kifejezések listája (ezeket beírva a játék mókás dolgokat fog reagálni – érdemes próbálkozni):

42
alcohol
amphibian fanciers club loyalty card
answers on a postcard
are we all doomed
bastard
been to a big bang burger bar
bizarre name
blarghish lottery
blerontin girls weekend fellowship
blobby blobby blobby
borg
brain-pickler
byzantine numismatist
cheesecake
crap
crap name
does the pope wear a funny hat
douglas adams
e=mc^2
enersher real seat belts
gigabucklottery
great britain
guinea-pigs
have you taken leave of your senses
heard of the album
high tea company
hiker
is there a therapist on board
it is a quantum paradox through which history has been squeezed
little boys room
little girls room
meaning of life
philosobot
pizzabot
planet earth
pocket-sized elephant tetherer
restaurant at the end of the universe
shrinkbot
similar in size to the left ear-lobe
starlight under fives sculpture competition
strange-force technology
tell bob
terminator
the boring bot
the cheeky
this game is crap
this game is tedious
uncleharry
undercover operation
united kingdom
ve haf vays of making you
what is pi to 100 decimal places
what is the maximum air velocity of an unladen swallow
worlds lobster wrestling finals
you are the messiah
zomboid



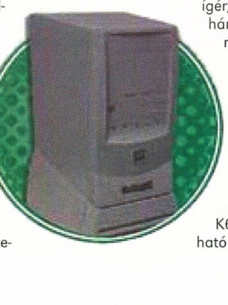
Hardver hírek

AMD K6-2 + Kryotech hűtő

Az AMD tavaly mutatta be K6-os processzorát, mely igen népszerű lett olcsósága, és meggyőző teljesítménye révén. Azóta a cég gőzerővel dolgozott, mely munkák végeredménye lett a korábban AMD K6-3D-ként beharangozott AMD K6-2. Az új processzorban debütáló 3DNow képes végrehajtani lebegőpontos számolást több adaton egyszerre, ami rendkívül meggyorsítja a 3D-s játékokat. Az új DirectX 6 már támogatja a a 3DNow-t.

Az AMD tavaly mutatta be K6-os processzorát, mely igen népszerű lett olcsósága, és meggyőző teljesítménye révén. Sajnos azonban akadtak vele problémák is: a processzor integer teljesítménye kimagasló volt, de az FPU (lebegőpontos egység) jelentősen elmaradt az Intel processzorokban használt matematikai koprocesszoroktól. A másik nagy gond az AMD szállítási késedelme volt - sosem tudtak elég processzort szállítani. Azóta a cég gőzerővel dolgozott a hibák kijavításán, mely munkák végeredménye lett a korábban AMD K6-3D-ként beharangozott AMD K6-2. Az IBM-mel való kooperáció megoldotta a gyártási és szállítási problémákat, míg az új processzor - úgy tűnik - igen nagy előreugrást jelent, most már a 3D-s játékok kedvelői számára is. A processzorok és gyártóik versengése a leggyorsabbnak járó címért az utóbbi időben kissé megváltozott - míg korábban az office alkalmazások fel tudtak emészteni minden integer számítási teljesítményt, ezt az oldalt fejlesztették főleg. Az office alkalmazások mára már bőven megelégszenek egy 200 MHz körüli MMX-es Pentiummal, míg a hangsúly a multimédiás alkalmazásokon és a 3D játékokon van - ezekhez pedig az FPU, vagy valamiféle speciális, kibővített FPU utasításkészlet teljesítménye a lényeges. A 3D játékok engine-je nagyon FPU-igényes - néhány FPU műveletet használnak, de azokat rengetegszer. Ezen elvárásnak megfelelni kétféleképpen lehet: a teljes FPU teljesítményt próbáljuk megnövelni (ezt tette az Intel), vagy lehetővé tesszük, hogy a rendszeresen használt utasításokat egyidejűleg több számon végrehajtsa (az AMD megoldása). A SIMD (single instruction multiple data) megoldás lényege, hogy az azonos műveleteknek különböző számokon való egymás utáni ismételt elvégzése helyett a processzor egyidejűleg képes azokat végrehajtani. A SIMD nem az AMD találmánya, hiszen az Intel MMX utasításkészlet is ezt csinálja, csakhogy az MMX utasításkészlet csak integer számokkal tud dolgozni, míg az AMD K6-2-ben debütáló 3DNow lebegőpontos számokkal is. Így nem meglepő, hogy az Intel korábbi multimédia gyorsítást emlegető ígéreteivel ellentétben az MMX igazából a képfeldolgozást gyorsítja, míg a 3DNow a 3D játékokban megszokott számításokat is. Az Intel hasonló megoldást csak a Katmai processzor MMX2-jében fog használni. A K6-2 újdonságai következők: a 21 utasítást tartalmazó 3DNow, mely támogatja a SIMD műveletek végzését integer és lebegőpontos számokon egyaránt és gyorsabb az MMX/FPU átváltás is. Az egyedi megoldásokkal, mint annak idején az MMX és most a 3DNow, az a probléma, hogy külön kell támogatni őket. Az AMD igyekezett már idejekorán elhárítani ezt a problémát és együtt dolgozott a fontosabb fejlesztőkkel, többek között a Microsofttal. Ennek eredménye, hogy a DirectX 6 már támogatja a 3DNow plusz funkcióit, így az erre írt játékok kihasználják az új lehetőségeket. A DirectX 6 használata mellett két más út lehetséges: a játék geometriai engine-je direktben nyúl a 3DNow-hoz, vagy a grafikus kártyák gyártói készítenek olyan új drivert, mely együttműködik a 3DNow-val (a 3Dfx és az nVidia az elsők, akik készítettek ilyet). A legnagyobb gyorsulás akkor érhető el, ha a játékgyártó cégek elkezdik használni a DirectX 6-ban levő vadonatúj 3D engine-t, vagy ha a játék grafikus engine-jét a 3DNow-ra optimalizálják. A különböző játékok teszteredményei eléggé egybevágnak: egy dual SLI Voodoo 2-es gépbe berakva egy 333 MHz-es AMD K6-2-t, illetve egy 333 MHZ-es Pentium II-t, a Quake II-ben rendesen megveri a K6-2 az azonos órajelű PII-t. A K6-2 640×480 és 800×600 felbontásban is 70 fps felett teljesít, és 1024×768 felbontásban pedig 60 fps körül. Ezzel összehasonlítva a 333 MHz-es PII 69, 62 és 45 fps képismétlés felmutatására képes. Az AMD K6-2 egyébként Socket 7-kompatibilis, és támogatja az új Super 7 irányvonalat, azaz a Socket 7-ben is képes 100 MHz buszsebességgel futni. Induláskor 266, 300 és 333 MHz-es változatokat dobnak piacra, a 3. és 4. negyedévben várhatóak a 350 és 400 MHz-es processzorok. A támogatáshoz visszatérve, az AMD egy éven belül több száz 3DNow-t kihasználó játékot ígér, de jelenleg is van már néhány ilyen, pl. Unreal, Incoming, Forsaken, és a Trespasser. Szintén ide tartozó hír, hogy már kapható a Kryotech Cool K6-2 is, melyről a CeBIT beszámolóban már írtam. Ez a speciális hűtéssel ellátott ház biztosítja, hogy a processzor -40 fokon működjön, és így egy alapvetően 300 MHz-es K6-2 akár 400 MHz-en is hajtható vele.



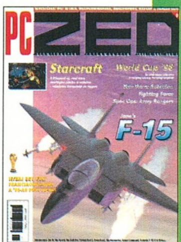


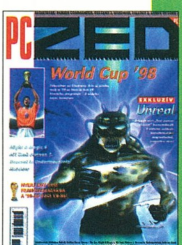
PC ZED

A legkomolyabb játékmagazin

„A sikerhez jó társak kellenek! Nem elég, ha a legjobb vagy a szakmában!”









A következő számtól indul nagy játéksorozatunk

Játssz velünk, legyél társ a sikerben!



JÁTÉKTOTÓ:
Küldd be a 13+1-es tippet és a lapban megjelenő bármelyik cikkhez max. 10 mondatos „Más véleményedet”. A helyes tippelők között értékes nyereményeket sorsolunk ki, és a nyertesek „Más véleményét” megjelentetjük a lapban.

ELŐFIZETÉSI JÁTÉK:
Minden századik előfizetőnkkel egész oldalas fényképes riportot készítünk „Miért a PC ZED a kedvenc játékmagazinom?” címmel. A riport alkalmával előfizetőnket vendégül látjuk a szerkesztőségben, ahol a legújabb, megjelenés alatt álló játékokat is tesztelheti, és természetesen visszakapja az előfizetési díjat.

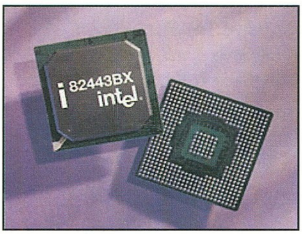
A SZERKESZTÉS EGY JÁTÉK:
Első jubileumunkat a 10. szám jelenti. Várjuk bármilyen ötletedet, javaslatodat, amit szívesen viszontlátnál a ZED 10. számában, olvasnál bármelyik rovatban **és amelyik ötlet megvalósulásában, kivitelezésében magad is szívesen közreműködnél**. A közreműködők értékes ajándékokat és ZED előfizetést kapnak.

A részvételi feltételeket a következő számban ismertetjük részletesen.

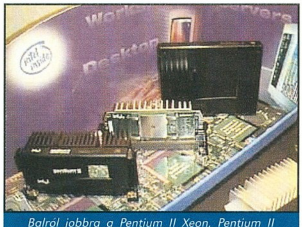
INTEL TERVEK és Roadmap

Az Intel az első negyedéves rossz eredmények hatására nagy offenzívába kezdett, mely intenzív árcsökkentést és új processzoraik illetve a hozzájuk tartozó chipkészletek előrehozott piacra dobását eredményezi.

Június 7-én bemutatták a 300 MHz-es Celeront, majd június végén a 400 MHz-es Pentium II Xeont (korábban Deschutes néven ismert, a L2 cache-t is a processzor órajelével hajtó chip), melyet július 26-án követett a 450 MHz-es változat a 450 MHz-es PII-vel egyidejűleg. A Xeon már Slot 2-es processzor, 512 KByte és 2 MByte közötti L2 cache-sel ellátva (utóbbi változat 4500 dollárba kerül induláskor), és akár négy processzor is dolgozhat egyidejűleg egy gépben. A Nightshade nevű referencia-design alapján a 440BX chipset



köré épül a szerver, 1 gigabyte memóriát képes lekezelni, támogatja a 100 MHz-es órajelet és van benne Ultra-SCSI vezérlő is. A harmadik negyedévben ezt válthatja fel a Marlinspike design, mely a 450 MHz-es Xeonokkal egyidejűleg jelenik meg, és már 2 GB memóriát képes lekezelni. A következő dátum szeptember 13, mikor a Mendocinot mutatják be, mely egy 333/66 MHz-es Celeron, 128 Kb L2 cache-sel. Szintén az alsó kategóriát célozza meg az Intel a Whitney-vel, mely multimédia-chipset lesz, és összeházasítják benn a 440LX chipsetet az I740 Auburnnel, hogy kis borsot törjenek a Cyrix (MediaGX) orra alá. Év végén, vagy jövő év elején várható a következő Slot-2 platform, Saber néven, mely a Profusion multiprocesszor chip segítségével akár 8 processzort is képes egyidejűleg kezelni. A Katmai várhatóan jövő év elején landol a gépekben 450 majd 500 MHz-es változatokban – ebben a processzorban debütál az MMX2 utasításkészlet, megnövelik az L1 cache méretét , és 512 KByte L2 cache kerül bele – elvileg Slot 1 és Slot 2 változat is forgalomba kerül belőle, és 2000-ig akár 750 MHz-es változat is készülhet majd. Az utolsó 32-bites processzorok egyike lesz a piacon a Willamette, mely kiváló teljesítményét a megnövelt számú végrehajtó egységnek és a megnövelt cache-nek köszönheti. A Willamette processzorok azonos órajel mellett 30-50 százalékkal lesznek gyorsabbak, mint a Xeonok. Eleinte 0,18 mikronos technológiával fogják gyártani, majd áttérnek 0,13 mikronok technológiára. Az induláskori 800 MHz-es órajel akár 1200 MHz-ig is felkúszhat. A Merced 1999 vé-



Balról jobbra a Pentium II Xeon, Pentium II Celeron és egy Slot 2-es processzor

gén érkezik el hozzánk, és ez lesz az Intel első 64 bites processzora, a vadonatúj IA64 architektúrával, EPIC technikával, induláskor 733 MHz-en, és a Slot M-ben. A Tanner egy IA32 architektúrájú processzor lesz, mely a Mercedben debütáló IA-64 lebutított változata: 32 bites, kevesebb párhuzamos számítási lehetőséggel (a Merceddel ellentétben itt előreláthatólag csak 2-2 integer és floating point egység lesz a processzorban). Az Intel ezen felül továbbfejleszti az I740 grafikus

Hardware összefoglaló

Az E3 alapvetően az elkövetkező időszak játékainak bemutatója, de a játékkal kapcsolatba hozható hardverek gyártói is igyekeznek itt behozni újdonságaikat a köztudatba. Mik is ezek? Grafikus kártyák, hangkártyák és különféle joystickok.

Közülük most az ez évi E3-n feltűnő grafikus gyorsítókra térünk ki. A kiállításon az összes nagyobb grafikus chip és kártyagyártó képviseltette magát újdonságaival, saját standon vagy a játékgyártók gépeiben. Ahogyan a tavalyi ECTS és az idei CeBIT sztárja az Incoming volt, úgy most a pálmát a Motorhead vitte el. Most pedig lássuk az egyes gyártókat és termékeiket.

A Matrox a Mystique óta nem igazán hozott ki semmi áttörőt, de most megtörik a csendet a beharangozott **G200** processzorral és erre épített kártyáival. A 8 megás **Mystique G200**-at 169 dolláros listaáron kezdik forgalmazni a nyáron, most tömören lássuk fontosabb újdonságait: per pixel trilinear filtering, 32 bites textúrák, és triple-buffering.

A kártya 1024×768 felbontásban is tudott 40 fps feletti frame rate-et produkálni, így sokak figyelmét felkeltette, annak ellenére, hogy még nem volt kész hozzá a végleges OpenGL driver. A Mystique G200 tartalmazni fog TV-kimenetet, 230 MHz-es RAMDAC dolgozik majd rajta, alapban 8 Mb SGRAM kerül rá, de ez bővíthető lesz 16 megára, és készül belőle PCI és AGP változat egyaránt. A 3D-s játékok számára 24/32-bites üzemmódban 8 MB memóriával akár 1152×768 felbontásban is használható lesz, míg 16 megával 1600×1200 felbontás is elérhető.

A másik G200 alapú kártya **a Millenum G200** lesz, melyen nem lesz TV-kimenet, viszont helyette a RAMDAC 250 MHz-en fog ketyegni. A G200 alapú kártyákon

AZ INTEL TERVEZETT PROCESSZORÁRAI 98 MÁSODIK FELÉRE

	április15	június 7	június 29	július 26	szeptember 13	október 25
PII Xeon 450 MHz 2M cache	n/a	n/a	n/a	$4,500	$4,500	$4,500
PII Xeon 450 MHz 1M cache	n/a	n/a	n/a	$2,850	$2,850	$2,850
PII Xeon 450 MHz 512K cache	n/a	n/a	n/a	$1,150	$1,150	$1,150
PII Xeon 400 MHz 2M cache	n/a	n/a	$2,850	$2,700	$2,700	$2,700
PII Xeon 400 MHz 512K cache	n/a	n/a	$1,150	$1,100	$1,100	$1,100
PentiumPro 200 MHz 1M cache	$2,700	$2,700	$2,700	$2,700	n/a ?	n/a ?
PentiumPro 200 MHz 512K cache	$1,050	$1,050	$1,050	$1,050	n/a ?	n/a ?
PentiumPro 166 MHz 512K cache	$412	$412	$412	$412	n/a ?	n/a ?
PII 450 Mhz	n/a	n/a	n/a	$780	$780	$750
PII 400 Mhz	$830	$730	$730	$590	$570	$530
PII 350 Mhz	$630	$520	$520	$430	$370	$320
PII 333 Mhz	$500	$420	$420	$320	$280	$250
PII 300 Mhz	$380	$310	$310	$210	$210	$210
PII 266 Mhz	$250	$200	$200	$160	$160	$160
PII 233 Mhz	$200	$200	$200	n/a ?	n/a ?	n/a ?
Celeron 333 MHz 128K cache	n/a	n/a	n/a	n/a	$210	$200
Celeron 300 MHz	$160	$160	$160	$150	$140	
Celeron 266 MHz	$160	$110	$110	$110	$110	$110
Pentium MMX 233 Mhz	$140	$140	$140	$110	$110	$110
Pentium MMX 200 Mhz	$95	$95	$95	$95	$95	$95

processzort is, Portola kódnév alatt. A tervek szerint jövő év második felében jelennének meg vele, és az I740 teljesítményének ötszörösét célozták meg. Emellett a Portola támogatni fogja a TV-out funkciót és a vieo-digitalizálást, de csak a 2x AGP üzemmódot ismeri és használja ki. A processzorok után érdemes egy kicsit a chipseteknél is elidőzni: ha elindulunk a ma is-mert BX chipsettől, akkor az első (kis) lépést a 440GX jelenti, melynek újdonsága mindössze annyi lesz, hogy támogatja a 2 GB memória lekezelését és a Slot 2-t. A 450NX a Slot 2 szerverekbe szánt chipset - négy vagy nyolc processzort plusz 4GB memóriát kezelhet, és támogatja a 66 MHz-es PCI busz-órajelet is. Időben és tudásban továbblépve jutunk el a Carmel chipsethez, melyet a Tanner mellé tervezték, és igazából a Camino chipset szerver változata. A Camino újdonságai közé tartoznak az RDRAM, 4x AGP és ATA66 támogatás illetve, hogy beleintegrálják az AC97 szabványú digitális kapcsolatot. A Camino és a Carmel chipsetek már várhatóan fogják tudni használni a 133 MHz-es buszsebességet is.

minden népszerű 3D-s játékot futtattak, és mindegyik kiváló frame rate-et produkált 1024×768 felbontásban is. A G200 teljesítményét és képminőségét egyébként nagyjából mindenki egy kicsivel a Voodoo2 fölé teszi.

Az nVidia az új, **Riva TNT4**-en és az ezen alapuló kártyán dolgozik. A kiállításon még csak zártkörű bemutatót tartottak a fejlesztés alfa fázisában tartó pro-



cesszorról - a kártyák még prototípus szinten álltak, alig voltak idősebbek egy hónapnál. A szerencsés érdeklődőknek a ma leginkább elterjedt 3D-s játékokon próbálták érzékeltetni a Riva TNT4-től várható teljesítményt, és aki látta a demókat az teljesen le volt nyűgözve. A Motorhead, Quake II, Incoming, Turok négyesfogat mindegyike igen meggyőző képismétlést mutatott fel 1024×768 és 1600×1200 (!) közötti felbontásokban is. Egy Pentium II 400-on pl. a Motorhead 1600×1200 felbontásban is 20 és 30 frame/sec közötti frame rate-tel futott.

Kisebb problémák még felmerültek természetesen, de ezt a korai OpenGL driver gyermekbetegségeivel magyarázták. Nagyon pozitív újításnak számít, hogy egy lépéssel továbbmentek, mint a 3Dfx a Voodoo 2-vel, és a triangle-setup chipbe integrálásán túl egyéb geometriai számításokat is átvettek, így még inkább tehermentesítik a gép processzorát. Az első béta változatú kártyák júliusban várhatók, míg a Riva TNT4 alapú kártyák kora ősszel kerülnek a boltokba és a karácsonyi szezon nagy sikerei lehetnek. Nem véletlen, hogy a Diamond már be is jelentette, hogy fog Riva TNT4 alapú kártyát gyártani.

A Rendition új, V3000-es chipjét még nem mutatta be az E3-n, de a Pinolite-alapú **3D Conspiracy**-t először mutatták be a Hercules standján, a 9 MB SDRAM-mal ellátott **Thriller Conspiracy** kártya képében. Ezen emellett még tv ki/bemenetek is helyet kaptak, melyeket a ChrontelTV dekóder chipje használt ki. A Hercules ezenkívül bemutatta a Stingray 3D-t, mely egy Voodoo2 alapú grafikus gyorsító, és a **Terminator Beast**et, mely az első **S3 Savage 3D** alapú grafikus gyorsítókártya lesz. A Termi-

nator Beastet Voodoo2, Riva 128 és Intel 740 alapú kártyákkal versenyeztették Turokban – természetesen a Savage 3D kártya volt a leggyorsabb. Készítettek a kiállításra egy speciális, extra nagy méretű textúrákkal dolgozó 20 megás Quake II pályát, a 6:1 arányú Texture Compression technika bemutatására, mely már-már megközelítette grafikailag az Unreal színvonalát és összetettségét. Ezt az új eljárást a Microsoft is elfogadta, és beépítette a DirectX 6-ba, de a játékok készítőinek mégis optimalizálni kell a kódot, hogy a plusz funkciókat ki lehessen használni.

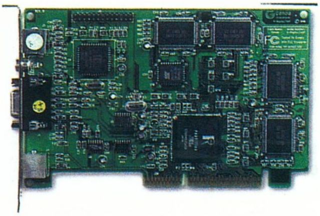
Az NEC **PowerVR SG**-vel, mely a PowerVR utódja, a CeBIT-en debütált zárt körben, de az E3-n már vagy 30 gépben működött. Mindenféle 3D-s játékot futtattak rajta, és minden kiválóan, folyamatosan ment. A nyár végi piacra dobáshoz közeledve, egyre inkább úgy tűnik, hogy tartani tudják a 100 és 150 dollár közötti árat, és az ígért teljesítmény körül mozog a kártya. Összesen ötféle processzort készítenek, melyből kettő konzolokba kerül, többek között a SEGA új Dreamcast gépébe.

A DirectX 6 támogatni fogja végre a PowerVR minden egyes funkcióját (antialiasing, bump mapping és infinite planes), így sebességgondokra nem kell számítani, és a PVRSG végre a Direct3D és az OpenGL összes alpha blending funkcióját ismeri. Az első generációs PowerVR azon problémáját is sikerült feloldani végre, hogy eddig az OpenGL hívásokat le kellett fordítani a kártya számára, ami nagy teljesítményesést okozott.



A 3Dfx a kiállításra különleges újdonságokat nem hozott ki, hiszen az év elején bemutatott Voodoo2-alapú kártyák mindenütt ott voltak.

A **Banshee**-ról kiszivárgott első hírek szerint a poligon-feldolgozásban gyors lesz, míg a fill rate-je elvileg a Voodoo2 alatt marad egy kicsivel. Részletesebb információkat június végén tesznek közzé ebben a témában. Voodoo2 témában még egy érdekesség volt a kiállításon, a Quantum 3D szereplése, akik speciális 3Dfx chipsetre épülő kártyákat készítenek. A **Quantum S-12 AGP** az eddigi egyetlen AGP-s Voodoo2-alapú gyorsító, melyet a leggyorsabbnak kiáltottak ki az AGP nagyobb sávszélességére hivatkozva, de ezt nem nagyon tudták megerősíteni bármivel is. Az S-12 érdekessége volt ezen felül, hogy SVHS TV-kimenettel látható el. Ennél sokkal izgalmasabb lehet az **X-16** illetve az **X-24**, melyek egy kártyára építve oldják meg az SLI működést, és áruk is ennek megfelelő: 500 illetve 600 dollár. A sort az **Obsidian 200SB-8440** zárja, melyet játéktermi gépekbe szánnak, és RGB illetve TV-kimenettel is rendelkezik.



Gravis Exterminator

A Gravis már elég régen kiszivárogtatott információkat új gamepadjeiről, melyek közül az Exterminator végre június környékén a boltokba kerül.

Az E3-n debütáló Exterminator a digitális irányítógomb és az analóg lekérdezés előnyeit egyesíti magában, melyek között át lehet kapcsolni. Emellett helyet kapott rajta számos programozható tűzgomb mellett egy analóg throttle kar, valamint analóg flipper-gombok is. Az Exterminatorhoz közvetlenül kapcsolható még egy gamepad.

Pyramid 3D

Több, mint két éven át reménykedtünk kiállításról kiállításra, hogy végre végleges termék lesz a sokat ígérő Pyramid 3D architektúrából. A Voodoo chipsetes kártyák még épphogy kezdtek bekerülni a köztudatba, a Pyramid fejlesztői már hardveresen gyorsított bump mappingről, félelmetes fill rate-ekről és radiosity mappingről beszéltek.

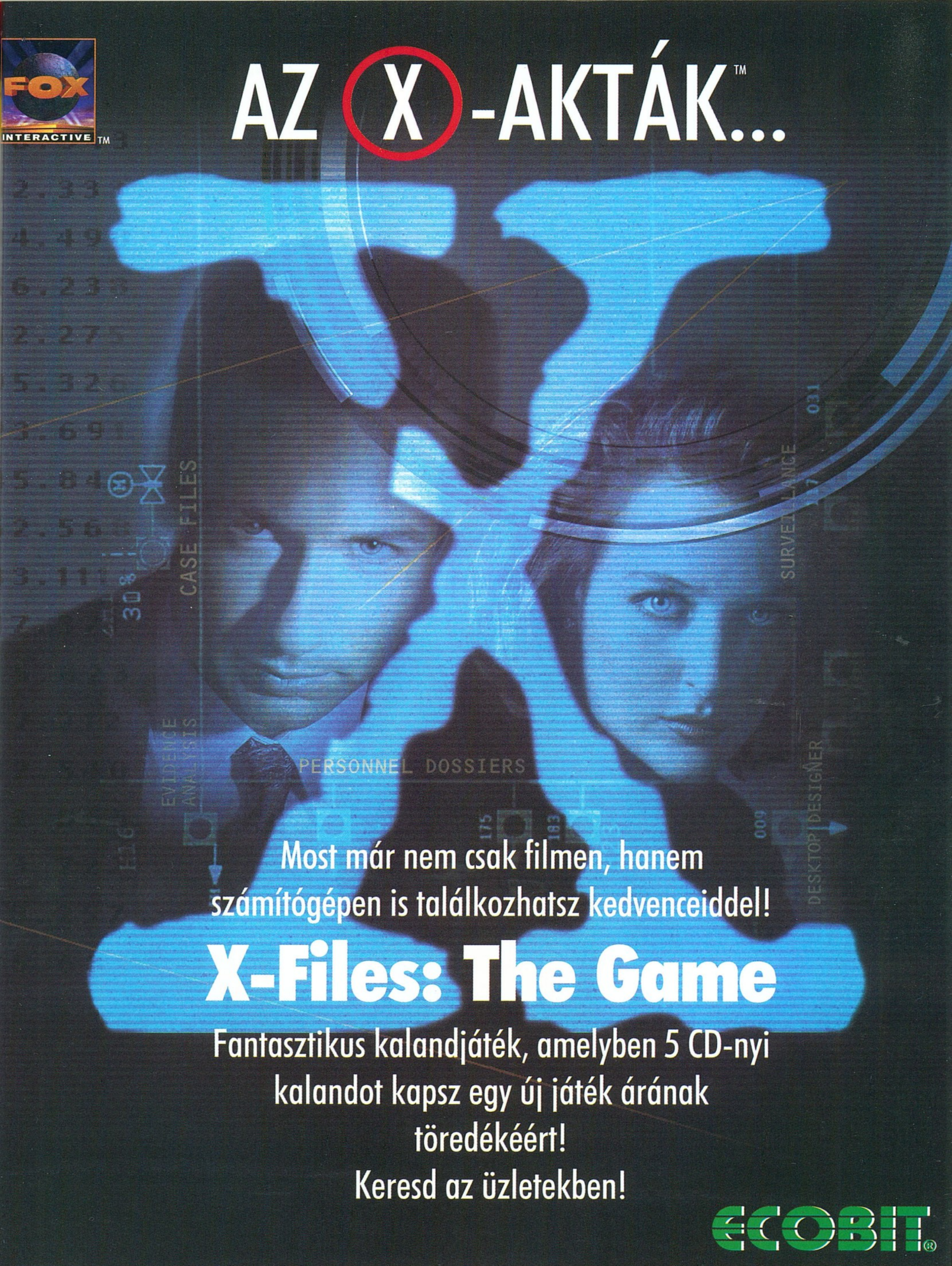
Sajnos az ígért teljesítményugrást nem tudták elérni a tervezők, így a 3Dfx képmegjelenítésével szemben nem tudott labdába rúgni a Pyramid 3D, így végül leállították a fejlesztést. Az eddig befektetett munka azért nem ment teljesen kárba, hiszen a Microsoft licenszelte a Tritecht[…] bump-mapping technológiát a DirectX[…]-hoz. A BitBoys, a Pyramid korábbi tervezői tovább dolgoznak egy saját 2D/3D megoldáson, Glaze3D néven. Az új chipben ismét eget rengető teljesítményt ígérnek, remélhetőleg ezt már belátható időn belül hozni is tudják - a megadott specifikáció a következő: 400 millió dual textured, illuminated, fogged, alpha blended, antialiased buffer pixel/sec, 2 MHz-es órajel, 32-bit/truecolor rendering, truecolor frame-buffer, programozható triangle setup engine, négy egyidejűleg trilinear filteringgel számolt textúra egyszerre, nulla teljesítmény-visszaesés áttetsző felületek esetén, bilinear bump-mapping, edge-antialiasing, 16 K texture cache, 16 MB memória, DirectX/Direct3D és OpenGL támogatás.

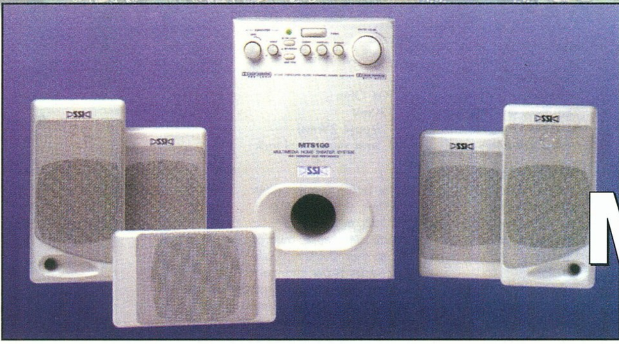
Charlie és Kokok

Sonic Impact

A Diamond egyre szélesebb termékpalettával rendelkezik, és az egyes területeken belül is igyekszik mindenféle igényt kielégíteni. A hangkártyák terén a nagyteljesítményű MonsterSound 3D sorozat mellett kihozta a Sonic Impact S70 kártyát, mely egy olcsó DirectSound 3D gyorsító. A kártya tartalmaz egy wavetable szintetizátort, mely 32 hangot tud hardverből lejátszani, és ehhez jön még 32 hang szoftveresen. A hangkészleteket nem a kártyán levő ROM-ban tárolja, hanem a PC memóriájába tölti fel. A Sonic Impactot az új Windows 95-ös (98-as) szabványok támogatására és gyorsítására tervezték. Egy ESS Maestro 2-es chip végzi a műveletek legnagyobb részét a kártyán, mely ismeri és támogatja a DirectSound és DirectSound 3D szabványok mellett a vadonatúj DirectMusic és Downloadable Sounds technikákat és szabványokat is. A DirectSound 3D legfontosabb eleme a 3D Positional Audio technika meghonosítása. Ez azt jelenti, hogy az egyes forrásokból érkező hangokat külön-külön az abszolút hangtérben, mind a három dimenzió mentén elhelyezi a rendszer. A kártya egyidejűleg maximum 32, egymástól független sáv lejátszását képes kezelni. Ez úgy történik, hogy az addig a CPU által végzett műveletek egy részét a hanggyorsító veszi át, ezzel tehermentesítve a CPU-t, mintegy 10-15 százalék teljesítménynövekedés érhető el. A Sonic Impact az olcsó kategóriájú hangkártyák közül kiemelkedik a DirectSound 3D gyorsítással valamint a kiváló (90 Db feletti) jel/zaj viszonnyal, ami nagyon dinamikus és tiszta hangzást jelent.

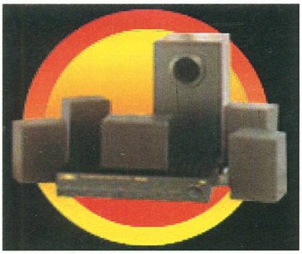


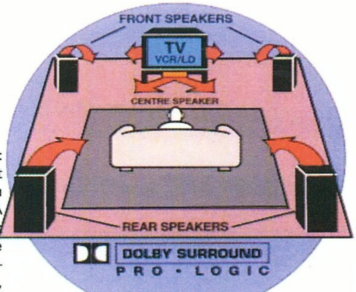

FOX INTERACTIVE TM
AZ X-AKTÁK...™
CASE FILES
SURVEILLANCE
PERSONNEL DOSSIERS
EVIDENCE ANALYSIS
DESKTOP DESIGNER
Most már nem csak filmen, hanem
számítógépen is találkozhatsz kedvenceiddel!
X-Files: The Game
Fantasztikus kalandjáték, amelyben 5 CD-nyi
kalandot kapsz egy új játék árának
töredékéért!
Keresd az üzletekben!
ECOBIT®
ELECTRONIC ARTS™



MTS-100
Surround System

Arra hamar rájött mindenki, hogy a hang teljes térbeli megjelenítéséhez nem elég a két hangfal. A kvadro eltűnése után a Dolby Surround már jóval ígéretesebb volt, és a mai napig kvázi-szabványként használják a térbeli hangmegjelenítésben. Most az SSI cég dobott piacra egy surround rendszert, amelyet elsősorban számítógépekhez fejlesztettek ki, de bármilyen készülék audio kimenetére rákötható.





A sztereo rendszerekkel is lehet ugyan különböző hatásokat elérni, már jócskán eljárt felette az idő. A sztereo leváltására szánt első jellegű próbálkozás a kvadro volt, amely négy teljesen független hangcsatorna segítségével érte el a kívánt térhatást. Az ember bemászott a négy hangfal közé és úgy érezte, mintha a nagyzenekar közepén foglalt volna helyet. A módszer egyszerűsége mellett magában hordozta a bukását is lévén, a már meglévő technikai eszközök nem tudtak kvadróban lejátszani, hiszen két hangcsatorna kezelésére voltak csak alkalmasak. A következő lépcsőfok, a Dolby Surround már jóval ígéretesebb volt és a mai napig kvázi-szabványként használják a térbeli hangmegjelenítésben. Aki elmegy egy jobb moziba, az közelről szembesülhet azzal, mennyire kiforrott már ez a rendszer, amellyel tényleges térhatás érhető el.

Hogy mi is kell egy surround-rendszerhez? Az egész „lelke" a Dolby Pro-Logic dekóder, amely az emberi fül által nem hallgató hangokba rejtett információkból kibogozza, hogy miként is kell a különböző hangfalakat megszólaltatnia. Az előző mondatból is kiderült a módszer előnye: csak két független bemeneti csatornát használ, ezáltal tökéletes kompatibilis a sztereo felvételekkel és készülékekkel. A számítógépes játékok készítői is felfedezték a surroundban rejlő lehetőségeket, egyre több játék támogatja ezt a rendszert. Ilyenek pl. az Electronic Arts sportprogramjai, a Novalogic szimulátorai, vagy a Wing Commander Prophecy is.

Az SSI cég is piacra dobott egy surround rendszert - az MTS-100-at -, amelyet elsősorban számítógépekhez fejlesztettek ki, de bármilyen készülék audio kimenetére rákötható. A rendszer egy középsugárzóból, egy jobb és egy baloldali hangfalból, két surround hangszóróból és egy mélynyomóból áll. Ez utóbbiban kapott helyet a pro-logic dekóder és az ötcsatornás erősítő is. A rendszer összeszerelése egyszerű, pár perc alatt kész voltam vele, de a hangfalak megfelelő elhelyezése már több időt vett igénybe. A készülék szerencsére teszt-hangot is tud kiadni, így a beállítás viszonylag zökkenőmentes. Azoknak, akik eddig a számítógépük hangját kis hangfalakon hallgatták, a nem surround dolgok is tetszeni fognak. A dinamikus hangzást elsősorban a mélynyomó biztosítja, amely már alacsony hangerőn is kellően „megmozgatja" a szobát. A surround rendszert használó játékok pedig egész újszerű élmény nyújtanak, a Wing Commander Prophecy-ben olyan az érzésünk, mintha tényleg az űrharc kellős közepén ülnénk.

A végére egy jótanács: ha szeretnénk beszerezni egy ilyen készüléket, akkor nem árt, ha előtte a szomszédok véleményét is kikérjük az ötlettel kapcsolatban.

Caris



World Cup '98
Foci VB játék
eredményhirdetés

A bemutató végén elbeszélgettünk azzal az olvasónkkal is, akivel pár nap erejéig biztosan sokan cserélnénk. Örkényi Tiborról van szó, aki a ZED World Cup 98 játékának, az Electronic Arts-nak valamint az Ecobit Kft.-nek köszönhetően eljuthatott a franciaországi foci világbajnokságra. E sorok olvasásának pillanatában ugyan már remélhetőleg épségben haza is tért a négynapos túráról, a most következő interjút azonban még a tervezgetés kellemes pillanataiban készítettük.

ZED: Mióta vagy a ZED olvasója?

Tibor: Először a februári számmal találkoztam, nem sokkal ezután pedig elő is fizettem az újságra.

ZED: Megkérdezhetjük mivel foglalkozol?

Tibor: Egy biztonságtechnikai cégnél dolgozom kereskedelmi vezetőként.

ZED: Egy ilyen felelősségteljes munkakör mellett nyilván nem jut túl sok időd játékra. Ha mégis odaülsz a géped elé, akkor mivel szeretsz leginkább játszani?

Tibor: Ez sajnos így van, tényleg nincs sok időm játékra. A kedvencem a Civilization és most a világbajnokság miatt természetesen a World Cup 98.

ZED: Ha már a világbajnokságnál tartunk, megkérdezhetjük mely csapatokat várod a legjobb négy közé?

Tibor: Brazíliát egyértelműen, Franciaországot a hazai pálya miatt, Németországot és talán Argentínát.

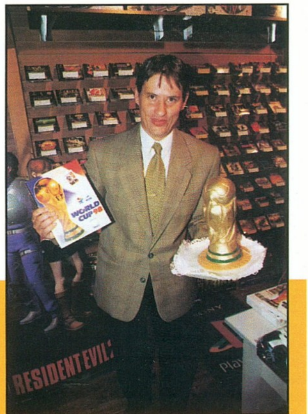
ZED: Az előbb felsoroltak közül szerinted melyik lesz a győztes?

Tibor: Természetesen Brazília!

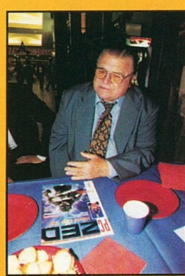
ZED: Hamarosan indulsz Franciaországba a VB-re úgy, hogy még nem is tudod, milyen meccsen lehetsz ott személyesen. Ha választhatnál, melyik két csapat összecsapását néznéd meg a legszívesebben?

Tibor: Igazából mindegy, hiszen a négy közé jutásért vívott meccseken már csak a legjobbak lehetek ott. Persze ha lehetne választani, azt szeretném, ha az egyik csapat Brazília lenne...

Nos, reméljük Tibor kívánsága teljesült és láthatta Brazíliát élőben is játszani. A ZED következő számában terveink szerint egy rövid képes riportban is beszámolunk franciaországi kirándulásáról.



Eljött hát a várva várt nap, a ZED magazin, az Electronic Arts és az Ecobit Kft. közös foci VB játékának eredményhirdetése. A díjkiosztóra a Pólus Centerben került sor ünnepélyes keretek között, az élő legenda, Puskás Öcsi és jónéhány meghívott vendég jelenlétében. A tíz díjazott közül öten EA Sports pólót, kulacsot és egyéb EA Sports apróságokat kaptak, négyen pedig ugyanezt kiegészítve egy EA Sports sporttáskával és a World Cup 98 teljes verziójával. A játék szerencsés első helyezettje személyesen az „Évszázad Labdarúgója" büszke címet viselő Puskás Öcsi bácsitól vehette át az őt megillető jegyet a franciaországi labdarúgó világbajnokság egyik negyeddöntő mérkőzésére. Az Ecobit Kft. különleges kiegészítő ajándékaként egy életnagyságú marcipán kupát is a magasba emelhetett mintegy jelezvén, ő már elnyerte méltó jutalmát.



A kellemes hangulatú ünnepély csöndesebb perceiben elbeszélgettünk Puskás Öcsivel és természetesen mi másról faggathattuk volna, mint a jelenleg is zajló foci VB-ről. Megpróbáltunk tippeket kapni a szakemberek szakemberétől, de ő csak annyit volt hajlandó elárulni nekünk, hogy a brazilok, a németek és az olaszok szerinte ott lesznek az utolsó körben, de hogy ki lesz a negyedik, arról egyelőre még korai lenne találgatásokba bocsátkozni (a beszélgetésre közvetlenül az első forduló után került sor). Mire ezt olvassátok, már mindannyian többet tudunk...

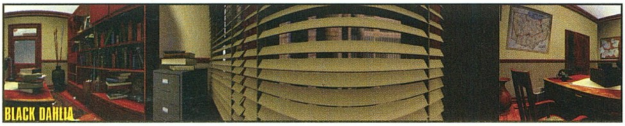


CD tartalom

Segítség CD-hez

Mostani korongunkon ismét a nagyméretű demók kaptak fő szerepet. Helyet kapott a Final Fantasy VII, a Jane's F-15 és a Black Dahlia, melyek mindegyike 50 MB feletti helyet foglal, azonban úgy gondoltuk, ezek a játékok megérdemelnek ennyi helyet a CD-n.

A játékok mellett természetesen most is találhatóak MPEG 3 zenék, patch-ek, shareware utility-k és scene demók. A patch-ek közül a legjelentősebb talán a Seven Kingdoms Ancient Adversaries kiegészítés, mely az eredeti játékhoz ad vadonatúj küldetéseket. Az előzetes videók közé most az E3 kiállítás újdonságai közül válogattunk.



A keretrendszer megtekintéséhez szükség van a Netscape Communicator vagy az Internet Explorer böngészőprogramra. A CD-n a Netscape Communicator 4.05 Win95-ös magyar változata található meg. Telepítéséhez futtasd a CD-ről az CB32H405.EXE-t, mely a UTILITY\NETSCAPE könyvtárban található. Miután felinstalláltad, nyisd meg a CD-n lévő ZED.HTM file-t, így megjelenik a keretrendszer nyitóoldala. További segítséget a keretrendszerrel kapcsolatban a CD főkönyvtárában lévő OLVASSEL.TXT file-ban, valamint a keretrendszer Help gombját megnyomva kaphatsz.

Beast Wars: Transformers

Hasbro/3D akció

A rajzfilmsorozatokból és játékboltokból ismert Transformers robotokat irányíthatunk a Hasbro új akciójátékában. Ezeknek a robotoknak az a különleges tulajdonsága, hogy bármikor átalakulhatnak valami egészen más lénnyé – a demóban lévő robot például egy hatalmas patkány alakját tudja felvenni.

Black Dahlia

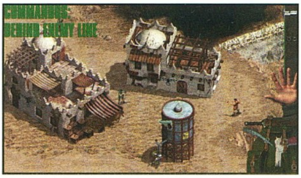
Take 2 Interactive/Kaland

Az interaktív mozi stílusú kalandjáték, melynek teljes verziója 8 CD-t foglal el. A demo is ehhez méltóan nagyméretű, de a kalandjátékok kedvelőinek mindenképpen megéri kipróbálni. Egy kezdő COI ügynök szerepében egy rejtélyes bűnügyet kell megoldanunk.

Commandos: Behind Enemy Lines

Eidos Interactive/Akció-stratégia

Egy igencsak szépre sikerült kommandós játék. Megjelenésében a real-time stratégiai játékokra emlékeztet ugyan, de ez a program egészen más stílust képvisel. A demóban két küldetésben próbálhatjuk ki csapatirányító képességeinket. A képernyő felbontását akár 1024×768-asra is állíthatjuk.



CyberStorm 2: Corporate Wars

Dynamix/Sierra/Stratégia

A Sierra Earthsiege sorozatában szereplő óriásrobotokat ezúttal egy stratégiai játékban láthatjuk vi-

Queen – the Eye

Electronic Arts/3D akció
Extra: MS-DOS

Az első számítógépes játék, melyet egy könnyűzenei együttes művei ihlettek. A program háttérzenéjét a világhírű Queen számaiból állították össze. A játék egyébként egy Alone In The Dark-szerű 3D mászkálós akciójáték, melyben feladatunk a központi irányító számítógép, a Szem megsemmisítése.



Irányítás:

↑, ↓, ←, →	Mozgás	X/S	Leguggolás/ugrás	[illegible]	Tárgy felvétele
Jobb Ctrl	Futás	A/D	Ütés	[illegible]	Leltár
Numerikus 0	Védekezés	Z/C	Rúgás	[illegible]	Tárgy használata

Játék címe	Futtatandó file	Típus	Op.rsz.	Min hardver	HD helyfogl.
Beast Wars: Transformers	Akcio\BeastWar\beast.exe	3D akció	Win95	P90, 16MB	13 MB
Black Dahlia	Kaland\BlackDah\t2bddemo.zip	Kaland	Win95	P90, 16MB	60 MB
Commandos: Behind Enemy Lines	Strat\Commando\Install\setup.exe	Akció-stratégia	Win95	P120, 16MB	31 MB
CyberStorm 2: Corporate Wars	Strat\Cyberst2\setup.exe	Stratégia	Win95	P90, 16MB	54 MB
Final Fantasy VII	Akcio\FF7\setup.exe	3D akció	Win95	P133, 32MB, 3D	80 MB
Grim Fandango	Grimdemo\grim.exe	Kaland	Win95	P133, 16MB	3 MB
Hight Heat Baseball 1999	Sport\HighHeat\setup.exe	Baseball	Win95	P133, 32MB, 3D	20 MB
Jane's F-15	Szimul\JanesF15\f15demo.exe	Repülőgép-szimulátor	Win95	P133, 16MB	100 MB
Knights & Merchants	Strat\Knights\setup.exe	Stratégia	Win95	P90, 16 MB	22 MB
Leisure Suit Larry's Casino	Egyeb\LarryCas\lsldemo1.exe	Kaszinó	Win95	P90, 16MB	13 MB
Queen: The Eye	Akcio\Queen\Queen.zip	3D akció	DOS/Win95	P90, 16MB	56 MB
Super Match Soccer	Sport\SMSoccer\setup.exe	Futball	Win95	P133, 16MB	10 MB
Super Touring	Sport\SupTour\suptour.zip	Autóverseny	Win95	P133, 32MB, 3D	9 MB
Team Apache	Szimul\TeamApac\setup.exe	Helikopter-szimulátor	Win95	P90, 16MB	37 MB
World League Soccer	Sport\WLSoccer\setup.exe	Futball	Win95	P100, 16MB	15 MB

UTILITY-K (segédprogramok, plugin-ek, shareware programok)

Program neve	futtatandó file	leírás
Desktop Informant 2.0	Desktop\INFRM20.EXE	Információkat ad a Desktopon levő programokról (shareware)
PowerDesk Utilities 98	Desktop\PD98EVAL.EXE	Hasznos Desktop segédprogramok
Volkov Commander 4.99.06 alpha	FileManager\VC49906A.ZIP	A DOS-os felületű NC-klón legújabb tesztverziója
Windows Commander 3.51	FileManager\WC??V351.ZIP	A Windows-os Norton Commander-klón 16 és 32 bites shareware verziója
HyperSnap DX 3.12	Grafika\HSDX312.ZIP	Windows 95-ös képlopó program (shareware)
HyperCam 1.31	Grafika\HYCAM131.ZIP	Shareware segédprogram, mely videofile-ba menti Windows-unk képernyőjét
JPEG Optimizer 2.02	Grafika\JPEGOPTI.EXE	Segítségével beállíthatjuk a JPEG file-jaink méretét a lehető legoptimálisabbra (shareware)
Photo Line 32	Grafika\PHOTOLIN.EXE	Shareware képmanipuláló program
Uview Photoimpact Viewer 4.0	Grafika\PIVWR40.EXE	Freeware képnéző segédprogram
QuickView 2.30	Grafika\QVPRO230.ZIP	Védett üzemmódú képnéző és videolejátszó segédprogram DOS alá (shareware)
FTP Wolf 2.01	Internet\FWOLF201.EXE	FTP kereső segédprogram (shareware)
Gozilla	Internet\GOZILLA.EXE	Hasznos internetes segédprogram, melynek segítségével megszakadt FTP-letöltéseinket is folytathatjuk (shareware)
MP3 Wolf 1.04	Internet\MWOLF104.EXE	MP3 kereső segédprogram (shareware)
Netscape Communicator 4.05	Netscape\CB32H405.EXE	A böngészőprogram magyar nyelvű verziója. Magáncélú felhasználása ingyenes, egyéb alkalmazás esetén fizetni kell érte. További információért fordulj az Icon Kft-hez (www.icon.hu)!
ACE 1.2	Tomorito\ACE12A.EXE	Egy újabb tömörítőprogram, igen jó hatásfokkal (shareware)
PKZip 2.60 for Windows	Tomorito\PK260W.EXE	A klasszikus tömörítőprogram Windows 3.1-hez és 95-höz készített shareware verziói
RAR 2.04	Tomorito\RAR204.EXE	Az orosz tömörítőprogram legújabb verziójának DOS-os, Win95-ös és OS/2-es shareware verziója található meg a CD-n
Sweep 3.10	Virusirt\Sweep	A Sophos Anti-Virus programjának legújabb DOS-os és Win95-ös verziója
ThunderByte Anti-Virus 8.06	Virusirt\TBAV	A TBAV vírusirtó legújabb verziója DOS és Windows platformokra
CD DA Extractor 2.04 demo	Zene\CDDAE204.EXE	Zenei CD-ről wav-ba másoló program demója
Goldwave 4.01	Zene\GWAVE401.ZIP	Hangfile-szerkesztő segédprogram
MP3 File Editor 3.02	Zene\MP3F302B.ZIP	Segédprogram MP3 file-jaink rendezésére, TAG-gel ellátására
SpeedTAG	Zene\speedtag350.exe	Nagyon jó segédprogram MP3 file-ok ID3 TAG-jeinek gyors szerkesztésére
Winamp 1.91 Service Pack 1	Zene\winam191.exe	A shareware MP3 lejátszó legújabb verziója



szont. A demóban két gyakorló és hét normál küldetésben vethetjük be robotjainkat az ellenséggel szemben.

Final Fantasy VII
Eidos Interactive/RPG
Extra: 3Dfx gyorsítókártya szükséges

A japán manga rajzfilmek grafikai alapjaira épülő RPG-akció játék, melyben egy, a Földet veszélyeztető munkálatokat végző cég ellen kell felvennünk a harcot. A játékban gyönyörű 3D renderelt grafika látható.

High Heat Baseball 1999
3DO/Baseball

A népszerű amerikai sportágból készült legújabb PC-s játék. A demóban az úgynevezett Home Run Challenge játékmódot próbálhatjuk ki, melyben a cél az, hogy tíz ütésből minél több labdát kiküldjünk a pályáról.

Jane's F-15
Electronic Arts/Repülőgép-szimulátor

A Perzsa-öböl környékén próbálhatjuk ki az F-15 Strike Eagle katonai repülőgépet bevetés közben. Az utóbbi idők legrealisztikusabb szimulátora, aprólékos kidolgozottsággal. A demo igencsak nagyméretű (kb. 100 MB), ráadásul több, mint 1500 file-ból áll, így elég sok helyre van szükség telepítéséhez.

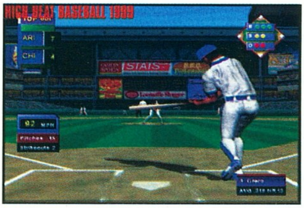
Knights & Merchants
TopWare/Stratégia

Egy újabb real-time stratégiai játék, ezúttal középkori környezetben. A hangulatos program valamikor a XIII. század környékén játszódik, mint a címe is mutatja, lovagokkal és kereskedőkkel. Feladatunk egy város felépítése, megvédése az ellenségtől, és az árukereskedelem kiépítése a szomszédos településekkel. A grafikára egy rossz szavunk se lehet, a felbontást akár 1024×768-ra is állíthatjuk. A demóban lehetőség van a multiplayer üzemmód kipróbálására is.

Leisure Suit Larry's Casino
Sierra/Kaszinó

Sokak kedvencével, Larry-vel (Larry Laffer) ezúttal nem egy újabb kalandjátékban találkozhatunk, hanem egy több kis játékot magába foglaló programban. A játékokat Larry kaszinója fogja össze, ahol







Team Apache
Mindscape/ Helikopter-szimulátor

Egy újabb helikopter-szimulátor a stílus kedvelőinek. A játékban szép 3D grafikát kapunk, miközben különböző küldetésekben kell harcolnunk az ellenséges gépek ellen.



Irányítás:

E	Motor be, felszállás
M	Fegyvereink élesítése
[szóköz]	Lövés az aktuális fegyverrel
Backspace	Fegyverváltás
<, >	Forgás jobbra/balra
-, =	Rotor teljesítmény növelése
A	Robotpilóta be
Tab	Robotpilóta ki
C, F	Chaff, Flares



játszhatunk pókert, rulettet vagy blackjacket, de akár vicceket is hallgathatunk az egyik teremben. A demóban a blackjacket próbálhatjuk ki, valamint az internetre csatlakozva vicceket is letölthetünk.

Super Match Soccer
Acclaim/Cranberry Source/Futball
Jon Ritman, a C64-es Match Day szerzője újabb fociprogram készítésére adta a fejét.

World League Soccer

Eidos Interactive/Futball
Extra: 3Dfx, Direct3D támogatás

A világbajnokság kapcsán igencsak népszerűek lettek a fociprogramok. A piaci versenyből az Eidos se szeretne kimaradni, így kiadták a World League Soccert. A demóban a VB nyitó mérkőzését Brazília és Skócia között játszhatunk le.



Irányítás:
- Mozgás
- Különböző rúgásfajták
- Passzolás csapattársunknak
- Futás
- Menü előhívása





PATCH-EK (frissítések, javítások játékokhoz)

Air Warrior III 3.06 patch
Beast Wars patch
Diablo 1.05 patch
East Front 1.07-es patch az angol verzi¢hoz
Forsaken Military patch
Jetfighter II patch és új küldetések
M1 Tank Platoon II 1.2 patch
Motorhead 1.3 patch
Quake II 3.15-ös patch (+3.14->3.15 patch) - egy új kétszemélyes játékra tervezett Deathmatch pályát is tartalmaz a javítások mellett
Sanitarium patch
Seven Kingdoms Ancient Adversaries - új küldetések a Seven Kingdoms-hoz (teljes Seven Kingdoms játék szükséges a használatához!)
SpecOps 1.2 patch (Voodoo 2 SLI és egyéb javítások) és nagyfelbontású textúrák Voodoo 2-höz
Tex Murphy Overseer 1.02 (Direct3D támogatás + egyéb javítások)
Unreal 1.01 patch + Voodoo Rush patch

Super Touring
Elite Systems Ltd/Autóverseny
Extra: 3D gyorsítókártya szükséges

Egy újabb túraautó-szimulátor, melyet kimondottan 3D gyorsítókártyákhoz készítettek. A program kezeli a dokumentációjában második generációsnak nevezett - azaz legalább 8 MB memóriával rendelkező - gyorsítókat is.

A shareware programok csak a dokumentációjukban megjelölt időtartamig használhatók szabadon, ezen idő lejárta után a további jogszerű használathoz regisztrálni kell ezeket az adott program készítőjénél. A ZED magazin ára a regisztrációs díjakat nem tartalmazza!

A CD-n található programok tartalmáért a kiadó semminemű felelősséget nem vállal!

A CD tartalmát aktuális víruskereső programokkal ellenőriztük. Ha ennek ellenére mégis vírus lenne valamelyik programban, úgy az okozott károkért a kiadó felelősséget nem vállal.


SiN
Coming soon on PC Cd-rom
ritual entertainment
Webside: www.ritual.com
ModernMedia
E-mail: mms@mail.matav.hu
ACTIVISION
Webside: www.activision.com